



# FLYING ACE

KOSTENLOSES MAGAZIN DES WING COMMANDER ONLINE-ROLLENSPIEL  
DEUTSCHLAND

## Die Yamato



Der neue Stolz der Flotte

## IMPRESSUM

### Herausgeber

Wing Commander Online-  
Rollenspiel Deutschland

### Redaktion

Flame

### Mitarbeiter

Flashback, Flame, Fox, Prodigy,  
Typhoon

### Layout

Flame

### Erscheinungsweise

Alle 2-3 Monate

### Hinweise

Der Flying Ace ist kostenlos und dient keinem kommerziellen Zweck; jegliche Ähnlichkeit der hier erwähnten Personen mit realen Personen ist rein zufällig; Wing Commander ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems und Electronic Arts

## INHALTSANGABE

### Titelthema

Die TCS Yamato

Seite 3

Seite 3

### TCS Yamato

Engel der Apokalypse  
Fighting Eyes

Seite 4

Seite 4

Seite 5

### TCS Pulsar

Fighting Pulsar

Seite 6

Seite 6

### TCS Hathor

Die fliegenden Tiger

Seite 8

Seite 8

### TCS Asgard

Nordische Kriger

Seite 11

Seite 11

### TCSS Hammerfest

Die Schatten

Seite 14

Seite 14

### Beförderungen

1Lt, FlCpt, Maj., Lt.Col, Col, SCpt, Adm.

Seite 17

Seite 17

### Versetzungen

Pulsar, Asgard, Yamato (Fighting Eyes)

Seite 18

Seite 18

### Sonstiges

Die Akte Jerome Blake  
Die Expedition ins Ungewisse  
F86-Phantom  
Das Schlachtschiff Yamato

Seite 19

Seite 19

Seite 21

Seite 21

Seite 26

Seite 27



# TCS YAMATO

Es war Ende März als der neue Stolz der Flotte, offiziell in Dienst gestellt wurde: die TCS Yamato. Die Yamato ist der erste Superträger der Vesuvius-Klasse, in den Reihen der Exilanten und sie verstärkt damit, die ohnehin schon an schweren Trägern stark vertretende Exil-Flotte um ein weiteren Träger.

Zuvor war, in einer vereinten Militäroperation zwischen den Exilanten und den Kilrathi, der beinahe fertiggestellte Rumpf der Yamato, aus der Werft eines terranischen Warlords, gekapert worden. Mit Hilfe der Kilrathi wurde das Schiff fertiggebaut. Im Zuge der Allianz der Exilanten und der Kilrathi, wurde die Crew der Yamato aus Vertretern bei-

der Völker zusammengestellt um das Bündnis weiter zu festigen.

Die Yamato wurde unter das Kommando von Admiral Hayati Tani gestellt und mit drei Geschwadern ausgerüstet. Das erste Geschwader der Yamato, stellen die berühmten Engel der Apokalypse von der TCS Sewastopol, die nun unter den Namen Asgard zur neu organisierten Asgard-Kampfgruppe verlegt wurde, die aus der Langley-Kampfgruppe hervorgegangen ist. Das Zweite Geschwader, die Fighting Eyes, sind eine neu aufgestellte Einheit aus erfahrenen Piloten aus der ganzen Flotte und Frischlingen von der Akademie. Das dritte und letzte Geschwader der Yamato,

sind die Klauen Sirvars, eines kilrathischen Geschwaders. Die Kampfgruppe der Yamato, geht aus der Schiffe der aufgelösten Sewastopol-Kampfgruppe hervor, die den Großteil der Yamato-Kampfgruppe stellt.

Die Yamato ist eines, wenn nicht sogar der kampfkraftigsten Träger unserer Flotte; ein waffenstarreres Monstrum, das den Kampf für die Freiheit der Menschen und gegen die Unterdrückung der Mantu, aufgenommen hat und sich zum Schrecken für die Mantu und ihre Loyalisten entwickeln könnte. An Motivation und an das Wissen über ihre Verantwortung, wird es an der Besatzung nicht mangeln.

## Technische Daten der TCS Yamato

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Seriennummer:</b>       | Ves-5  |
| <b>Funktion:</b>           | Superträger  |
| <b>Baujahr:</b>            | 2694   |
| <b>Länge:</b>              | 1600 Meter   |
| <b>Breite:</b>             | 479 Meter  |
| <b>Gewicht:</b>            | 250000 Bruttoregistertonnen  |
| <b>Bewaffnung:</b>         | 11 Zwilling-Lasertürme<br>6 Antimaterie-Geschütztürme<br>6 Teilchenbeschleuniger-Türme<br>2 Torpedorohre |
| <b>Bugschilde:</b>         | Phasenschild   |
| <b>Heckschilde:</b>        | Phasenschild   |
| <b>Brückenpanzerung:</b>   | 4000 cm  |
| <b>Antriebspanzerung:</b>  | 4000 cm  |
| <b>Hangspanzerung:</b>     | 4000 cm  |
| <b>Schilde:</b>            | 70   |
| <b>Brücke:</b>             | 45   |
| <b>Antrieb:</b>            | 55   |
| <b>Hangar:</b>             | 45   |
| <b>Rumpfindegrität:</b>    | 215  |
| <b>Trefferwert:</b>        | 12   |
| <b>Geschützturmanzahl:</b> | 25   |
| <b>Jägerbestückung:</b>    | 400  |

# ENGEL DER APOKALYPSE

## Der Notruf

Die Yamato erhält einen Notruf einer Waffenfabrik im benachbarten 'New Detroit' die von der Tannenberg befreit wurde. Nach dem Sprung in das System starten die Engel sofort und machen sich auf die Suche nach den Piraten. Am ersten Navpunkt treffen die Engel auf 6 Bastarde, 4 Razors und eine Fregatte. Direkt im ersten Anflug vernichten Capt. Bull und 1st LT Morrisson die Fregatte und die Engel machen kurzen Prozess mit den übrigen Jägern. Leider wurde bei dem Gefecht der Antrieb von 1st LT Masters beschädigt. Während des Gefechtes an Nav 2, mit 4 Bastarden, 2 Arrows, einer Bearcat und einer weiteren Fregatte, wurden die Geschütze von Major Ofu stark beschädigt. Die beiden kehrten zurück zur Yamato um ihre Jäger zu wechseln, aber nur 1st LT Masters bekam eine neue Arrow, während für Mafor Ofu kein neues Schiff bereit gestellt werden konnte. Unterdessen erledigte der B-Wing wieder im ersten Anflug die Fregatte und es entwickelte sich ein kurzes, aber intensives Jägergefecht. Dabei wurden sowohl der Antrieb von 1st LT Morrisson stark beschädigt, als auch die Geschütze von Capt. Bull. Als alle Feinde in der Umgebung erledigt waren, ging es für die Engel zurück zur Yamato. Lt. Col. Buloth und Major West bewiesen in dieser Mission wieder ihr Können. Warlord glänzte mit 7 Treffern, Typhoon knapp dahinter mit 6 Treffern. Admiral Tani wertet die Mission sofern als Erfolg, als dass die Engel es geschafft hatten, einen Weg zu der Fabrik zu finden und zu sichern. Allerdings bemängelt er sowohl die teilweise gravierenden Schäden an den Schiffen als auch - was ihm allem Anschein nach auch wichtiger war - die Tatsache, dass 2 Piloten das Geschwader im Stich ließen um neue Schiffe zu erhalten, obwohl ihre noch durchaus kampffähig gewesen wären.

Zum Schluss informierte der Admiral die Engel noch darüber, dass die Yamato zur Werft zurückkehren würde, aber später ein Vorstoß zur Fabrik noch durchgeführt werden würde.

## Die Waffenfabrik

Die Engel reagieren auf einen Notruf einer Waffenfabrik. Beim letzten Einsatz haben die Engel ein Schneise zur Waffenfabrik frei gemacht und nutzen sie diesmal um die Waffenfabrik selbst zu erreichen.

Nach kurzem Flug erreichen die Engel die Waffenfabrik und landen. Sie untersuchen die Waffenfabrik, finden aber nichts außer ein paar Lagerräumen und langen Gängen mit Türen. Capt. Bull brach sich vermutlich den Fuß (vlt. auch nur eine Verstauchung, aber ohne Arzt war keine genaue Diagnose möglich). Kurz darauf traf eine Abteilung der Kilrathmarines ein die die Sicherung der Station übernahmen. Die Engel sollten ausrücken um anfliegende Feinde abzufangen.

Nachdem die Marines gelandet waren, starteten die Engel von der Station um einem Gegenangriff zu begegnen.

Die Engel stellen sich am zweiten Nav-Punkt einer kleinen Gruppe von Piraten und können 3 Schiffe ausschalten und eins so stark beschädigen, dass es flieht. Dann taucht am Nav-Punkt ein starker Kilrathi-Verband auf und die Engel ziehen sich nach harten Treffern in Richtung der Yamato zurück. Major West informierte sowohl sofort die Yamato als auch die Marines auf der Station über den Durchbruch und führte die Engel dann zurück zur Yamato.

Admiral Tani wertete die Mission zwar als Mislungen, hielt aber die Entscheidung von Major West, sich zur Yamato zurück zu ziehen, für Richtig. So haben die Engel Zeit und Möglichkeit Reparaturen durchzuführen und Nachzutanken um dann den Marines auf der

Station zur Hilfe zu kommen.

Auf die Frage hin, wer diese Kilrathi sind zeigte der Admiral ein paar vergrößerte Aufnahmen von Logos auf den Schiffen der beiden verschiedenen Gruppen. Da sie identisch waren, liegt der Schluss nahe, dass es sich um ein und dieselbe Gruppe von Piraten handeln muss. Nähere Informationen liegen aber derzeit noch nicht vor.

Captain Bull wurde mit seinem verletzten Fuß zur genaueren Untersuchung ersteinmal auf die KS geschickt.

## Die letzte Linie

Eine feindliche Flotte hatte sich auf die Station zubewegt und die Engel starteten von dieser aus, um die Herrschaft über die Waffenfabrik zu sichern.

Durch die Kämpfe der Marines und den Piraten wurden die Steuereinheiten beschädigt und die Station war völlig wehrlos gegen die Angreifer.

Lt. Colonel Buloth blieb an Bord der Station und versuchte notdürftig mit seinem Grundwissen aus der Ingenieurschulung die Steuerkonsolen wieder zu reaktivieren.

Die Engel starteten frisch betankt und aufgerüstet von der Yamato und eilten der Waffenfabrik entgegen. WarLord war währenddessen damit beschäftigt die Systeme wieder intakt zu bringen und informierte die Engel als Operator für diese Mission von der Station aus, deren Langstreckensensoren effektiver arbeiteten als die der Yamato.

Ein stark Verband bestehend aus Jratheks und einer Vaktoth, allesamt geflogen von überdurchschnittlichen Piloten hielt auf die Engel zu und setzte diesen schwer zu, dass sie bereits nach wenigen Augenblicken in einen ständigen Wechsel gerieten zwischen Gefecht und Schildregeneration. Erst nachdem die Waffensysteme der Station hochgefahren waren und die Feinde unter Beschuss nahmen gelang es den

Engeln die Überhand zu gewinnen.

Die Feinde waren schneller ausgeschaltet als erwartet und so hatten die Engel noch ein paar Augenblicke zum Verschnaufen und zum aufladen der Schilde. Eine mächtige Ralaxath und deren Jägerverbund trafen ein und dräng-

ten die Engel in die Defensive.

Erst nach einem verpatzten Torpedogelang es Cortana die Brücke der Ralaxath auszuschalten, woraufhin sich das Blatt für die Engel wendete.

Nachdem alle feindlichen Jäger ausgeschaltet waren konnte man die Besat-

zung der Ralaxath dazu überreden zu kapitulieren.

Die Engel kehrten siegreich, wenn auch mit schwer beschädigten Schiffen nach Hause auf die Yamato zurück. WarLord brachte später die Piranha wieder heil zur Yamato.

## FIGHTING EYES

### Eigentlich nur Routine

Die Eyes sind immernoch auf er Werft und haben noch nichts über den verbleib der Mary Lou rausgefunden. Bevor die neue Mission startet, hatte Aki noch eine schöne Aufgabe zu verrichten.

Die Eyes haben den Auftrag Ausüstung und andere Gegenstände zur Yamato zu Eskortieren.

Die Eyes flogen direkt zu ihren Treffpunkt zum Jp New Detroid und warteten auf den Frachter Wanda.

Der Hinflug verlief ruhig und friedlich. Nach ein paar Minuten des wartens, kam auch die Wanda, eskortiert von 5 Panther der Exilen Streitkräfte. Einer der Pantherpiloten warnte die Eyes noch. Er hatte das Gefühl verfolgt zu werden. Nach den die Eyes den Frachter übernommen hatten und die Panther wieder durchs Sprungtor geflogen sind, machten sie sich auf den Weg zur Yamato.

Kurz nach den Abflug wurden sie von Piraten angegriffen. Diese konnten aber mit leichtigkeit zurückgeschlagen werden. Nach einer halben Stunde Flug tauchte vor den Eyes auf einmal ein Minenfeld auf, das da vorher nicht war. Sie konnten ein Weg drumherum ermitteln und trafen auf unbekannte Gegner. Einer dieser unbekannt Piloten war ein alter Bekannter, der die Tannenbergl schon im Atem gehalten hat. Dieser warnte die Eyes sich nicht in ihre angelegenheiten zu michen und sofort zur verschwinden. Um dieser Warnung etwas nachdruck zu verleihen, wurdem die Eyes von zwei Arrow, zwei Panther

und zwei Bearcats angegriffen, die deutlich besser waren als die Piraten vorher. Nach einigen mühen konnte aber schließlich der Angriff zurückgeschlagen werden. Der Mann der die Warnung ausgesprochen hatte, entarnnte sich in einer Phantom kurz ausserhalb der Waffenreichweite der Eyes. Er sagte ihnen das sie sich wiedersehen würden und verschwand getarnt wieder. Kurz darauf explodierte da ganze Minenfeld und der EMP zerstörte die Computer und damit auch alle Aufzeichnungen dieser Sonderbaren berohung.

Danach konnten die Eyes ungestört zur Yamato fliegen. Nachdem Lt.Col. Soulkeeper sein Bericht abgeliefert hatte, nahm sich Akiraburn vor mehr über diesen Piloten rauszubekommen.

Aber erstmal gilt es die Eyes auf ihre bevorstehenden Aufgaben vorzubereiten

### Trojanisches Pferd Teil 1

Zu meinem Erstaunen ist Major West Typhoon unser neuer Kommandant geworden und möchte nun mit Acting Ship Captain angesprochen werden. Schnell konnte Ty sich Respekt verschaffen und leitete das Briefing als wenn er das schon immer so getan hätte. Soulkeeper ernannte Razor für diese Mission zum GF.

Die Sivars haben einen gegnerischen Transporter gekapert. Die Aufgabe ist es an den Transporter anzudocken und es als „Trojanisches Pferd“ zu nutzen. Der Transporter wird uns durch ein neuinstalliertes Sensornetz bringen. Nahe an der Basis sollten

wir die Relaisstation ausschalten. Das Sensornetz sollte damit ausfallen. Danach kümmern wir uns um die Bewachung und machen so unseren Marines den Weg frei. Alle Ziele wurden erreicht. Fast alle, 1 Arrow konnte flüchten. In einem heftigen Gefecht der mit beispielloser Härte (des SL und einiger Patzer der Eyes) geführt wurde, haben die Duress von Ranger und die Panther Soulkeeper heftigen Schaden genommen.

### Trojanisches Pferd – Teil 2

Die Eyes haben sich zu einer besetzten Minenstation namens Achilles geschlichen. Nach kurzen aber harten Kampf konnten sie die Marines den Weg freimachen. Nun harren die Eyes auf im Wissen das ein Feind entkommen konnte um Verstärkung zu holen.

Wir haben den Auftrag ausgeführt die Basis eingenommen und sie gegen den Feind verteidigt und die Marines heil zurückgebracht. Trotz versuchter Störaktionen des Feindes, nahm das Shuttle zum glück keinen Schaden. Dann gings zurück zur Yamato, wo wir den Träger gegen einen Bomberangriff beschützten. Eine Dragon ist dabei entkommen

Zwei feindliche Piloten haben wir mitgebracht. Darunter ein Piloten Ass namens Dixon. Der dürfte uns einiges erzählen können.

Das war Captain Rootbeer, für die Fighting Eyes!

# FIGHTING PULSAR

Aus den Berichten

## Auf der Suche nach der Wahrheit 1

Vorbericht:

Nach der Meuterei und der benötigten Reparatur der Pulsar, war die Kampfgruppe wieder in die Nähe des Minyiar-System zurückgekehrt um die mysteriöse Verschwörung, die sich innerhalb der TCNe ausgebreitet hatte, aufzudecken.

Missionsziel:

Zu dem Minyiar-Trabanten MiniIV reisen und dort Kontakt mit Rachel Hobbson aufnehmen.

Hauptbericht:

Nachdem die Black Panthers ausgeschleust waren, sprangen sie durch den JP in das Minyiar-System.

Dort angekommen, machte sich das Geschwader auf den Weg zu MiniIV um dort ihren Kontakt zu treffen.

Auf den Weg dorthin trafen sie einen Exilanten Piloten namens Blexter. Nach einigen Diskussionen entschied sich das Geschwader den unbekannt Piloten mitzunehmen.

Nachdem das Geschwader dann ohne Schwierigkeiten bei MiniIV angekommen war, landete man dort.

Nachspann:

Zum einen gab Blexter an Bord von MiniIV bekannt, dass er der Nachschub für die Panthers wäre, was zu großer Überraschung innerhalb des Geschwaders führte, da niemand so recht dran glaubte in der aktuellen Situation Nachschub zu erhalten.

Als sie endlich auf MiniIV landeten, galt es viele Fragen zu klären, die nicht nur das System betrafen.

## Auf der Suche nach der Wahrheit 3

Vorbericht:

Die Pulsar war in das Minyiar-System gereist, um die Verschwörung innerhalb der TCNe aufzudecken.

Nachdem sie auf dem Planeten gelandet waren und wieder Kontakt mit Rachel Hobbson aufgenommen hatten, wurde die Fabrik angegriffen, die der Vater von Rachel Hobbson leitete.

Die Panthers teilten sich auf. Fox und Ranger blieben zurück, während die restlichen Panthers mit Rachel via Hochbahn zur Fabrik fahren wollten.

Die Strecke war allerdings zerstört. In Folge dessen ist Rachel Hobbson zu Tode gestürzt. Verschreckt wurden die Panthers bald von Schaulustigen umringt.

Doch auch Fox und Ranger erging es nicht besser, sie wurden, nachdem sie eine Leiche gefunden haben festgenommen und der Tat bezichtigt.

Missionsziel:

Den Vater von Rachel Hobbson finden.

Hauptbericht:

Schnell verstanden die Panthers, dass sie an diesem Ort wie auf dem Präsentierteller saßen, deswegen gab man sich als Reisegruppe einer Feuerwehr aus und leierte einem Schaulustigen ein Fahrzeug aus den Rippen, mit dem das Geschwader zu der Fabrik fuhr. Dort angekommen, teilte sich das Geschwader wieder. Die eine Hälfte suchte nach Schutzanzügen, während die andere Hälfte Pläne der Anlage suchten.

Beides geschah ohne größere Probleme, sodass letztendlich der Suche nach Rachels Vater nichts mehr im Weg

stand. Fox und Ranger derweil saßen fest und hatten ihre liebe Mühe die Wachen von ihrer Unschuld zu überzeugen.

## Auf der Suche nach der Wahrheit 4

Vorbericht:

Nachdem Raven tatsächlich mit vereinten Kräften eines anderen Feuerwehrmannes einen überlebenden aus der Fabrik gerettet hatte, haben sich die Panthers in der Eingangshalle der Fabrik versammelt, um herauszufinden, wenn Raven da nun gefunden hat.

Währenddessen sitzen Ranger und Fox nach wie vor in einer Zelle.

Missionsziel:

Informationen, die der Rehabilitation gegenüber den Exile dienlich sind, sammeln.

Hauptbericht:

Tatsächlich handelt es sich wie erhofft um Rachel Hobbsons Vater. Seinen Informationen zufolge muss wohl seine Sekretärin ihm die Flucht versperren haben. Seine Befürchtungen, es könnte ein Komplott gegen ihn, seine Familie und seine Familie handeln treiben ihn trotz seines schlechten Gesundheitszustandes zu seiner Firma zurück.

Dort haben Fox und Ranger mittlerweile mit viel Können und ein wenig Glück es geschafft sich selbst zu befreien, nachdem der Wachmann aus dem Büro gelaufen ist. Der Grund hierfür ist eine Massenplünderung der Firma. Schließlich versuchen Fox und Ranger die Jäger zu sichern, denn die scheinen ebenfalls Bestandteil der Plünderung



zu sein. Inzwischen sind die Panthers an der Firma angekommen und erleben ein heilloses Durcheinander.

### Auf der Suche nach der Wahrheit 5

Vorbericht:

Die Panthers hatten endlich den Vater von Rachel Hobbson gefunden und mit ihm geredet. Dabei ist herausgekommen, dass seine Tochter mit ihm über die Panthers und die Verschwörung gesprochen hatte, er ihr aber nicht geglaubt hatte.

Da der Vater von einem Versteck seiner Tochter für aufschlussreiche Dokumente wusste, kehrten die Panthers zu dem Verwaltungsgebäude zurück um

die Dokumente zu finden.

Derweil konnten sich Ranger und Fox befreien.

Missionsziel:

Die Dokumente finden und sicherstellen.

Hauptbericht:

Kurz nach dem Ausbruch suchten Ranger und Fox die Schiffe wieder auf, da sie Plünderer gesehen hatten, die Teile weggeschleppt hatten. Von dort verscheuchten sie einige die sich gerade bereichern wollten.

Währenddessen bereitete sich der Rest des Geschwaders vor, in das Gebäude zu gehen. Die eine Hälfte ging direkt zu den Schiffen, wohingegen die

andere Hälfte die Dokumente suchen sollte.

Letztere sind zu dem Büro von Rachel Hobbson gegangen um die Unterlagen zu finden. Allerdings wurden sie von mehreren Wachen verscheucht. Als sie sich zurückzogen, hörten sie die Schußgeräusche von Ranger und Fox und einigen Wächtern.

Nachdem die Schußgeräusche nicht mehr zu hören waren, startete die zweite Gruppe der Panthers ein Ablenkungsmanöver und schalteten die Wachen ohne größeres Aufsehen aus.

Im Rachel Hobbsons Büro angekommen, verscheuchten sie einige Plünderer und begann mit der Suche nach den Unterlagen



# DIE FLIEGENDEN TIGER

Aus den Berichten

## Gestrandet!

Vorbericht:

Nach der Meuterei war man sich einig, zuerst zurück nach Vespus Prime zu fliegen. Dort trennten sich die Tigers auf, um möglichst schnell verschiedene Informationen zu sammeln.

Missionsziel:

Informationsbeschaffung

Hauptbericht:

Reaper und Mustang sollten versuchen, den Varni-Auftraggeber zu kontaktieren. Mit etwas Glück könnte man mit diesem ein Abkommen treffen und so eine Transportmöglichkeit Richtung Hathor beschaffen. Jedoch konnte der Varni nicht erreicht werden. Stattdessen wollten die beiden außerdem noch mehr über Mr. Kyle und Mr. Bannister herausfinden. Nach einigen Credits „Informationsgebühr“ stellte sich heraus, dass Mr. Kyle, der die Tigers angeheuert hatte, bei einem Unfall ums Leben kam.

Starsign, Errtu und Sulta hielten währenddessen Ausschau nach einem Hotel. Nach kurzer Suche kehrten sie in einem nicht unbedingt vertrauenserweckenden Schuppen namens „Zur Hölle“ ein. Schnell waren ein paar Bier organisiert und auch Zimmer waren verfügbar, die dann ebenfalls gebucht wurden. Starsign war fix und fertig und das Bier tat wohl sein übriges, sodass er nach kurzer Zeit am Tisch einschief. Errtu inspizierte die Zimmer und kurz darauf brachte er mit Sulta den schnarchenden GF ins Bett.

Metal-Head, Falcon, Slugs und Looser suchten zur selben Zeit eine Kommunikationseinrichtung, um die Hathor von der aktuellen Lage zu unterrichten. Auch hier waren Credits vonnöten, um die Aufgabe zu erfüllen. Als es um den Verbindungsaufbau zur Hathor ging, wa-

ren sich Slugs und Looser uneins, wie sie vorgehen sollten und so wurde der Ton zwischen den beiden etwas rauher. Slugs bekam schließlich Flame an den Bildschirm. Looser übernahm jetzt undklärte den Admiral über die momentane Lage auf. Anschließend bekamen sich Slugs und Looser wieder in die Haare, woraufhin Slugs den Raum verließ. Flame versprach, den Tigers zu helfen.

Bald darauf trafen alle Teams in dem kleinen Barhotel ein und tauschten alle Neuigkeiten aus, bevor es zur wohlverdienten Bettruhe ging.

Nachspann:

Am nächsten Morgen wachten die Tigers mit juckender und geröteter Haut auf...das Hotel war offensichtlich nicht das sauberste.

## Ein neuer Plan

Vorbericht:

Es galt weiterhin, eine Möglichkeit zu finden zurück zur Hathor zu fliegen.

Missionsziel:

Informationsbeschaffung

Hauptbericht:

Beim Frühstück wurden nochmal die Informationen des Vortages ausgewertet und Entscheidungen getroffen. Die Hammerfest bot sich als nächstgelegener TCN Stützpunkt als Ziel an. Sulta, Reaper und Errtu sollten einen Auftrag, der in diese Richtung führen würde annehmen oder sich nach Möglichkeiten in Richtung Hathor informieren und begaben sich in „Joe´s Bar“. Dort hatten sie auch innerhalb einer Stunde Erfolg. Ein übermäßig wohlbeleibter Mann suchte eine Eskorte nach Epsilon Prime. Zwar konnten keine Informationen über die zu bewachende Ladung, noch genauere Details über etwaige Schwierigkeiten während des Fluges beschafft werden,

der Preis und die letztendliche Nähe zur Hathor machte dies jedoch wieder wett.

Mit der Nummer des Kontaktmannes in der Tasche begaben sich die drei wieder zum Rest der Tigers, die die Jäger startklar machen wollten. Jedoch hatten diese derweil eine Unterhaltung mit einem Unbekannten, der im Auftrag Bannisters unterwegs war. Dieser schien ein gewisses Interesse an den Tigers, bzw. den Lions, wie sich die Piloten immernoch nannten, zu haben und wünschte ein Treffen mit der gesamten Truppe, um sie anzuheuern. Starsign lehnte jedoch ab, war doch nichts aus dem Kerl herauszubekommen, um was es sich bei dem möglichen Auftrag handeln mochte. Seine Drohung, Mr. Bannister wäre darüber sicher verärgert hinterließ ein mulmiges Gefühl.

Nach einer Teambesprechung entschied man sich, die Eskorte für den Dicken zu absolvieren und in einem Telefonat mit ihm wurde ein Treffpunkt im Orbit des Planeten in 8 Stunden ausgemacht.

Nachspann:

Starsign befahl den Tigers, sich für die nächsten 6 Stunden zu verteilen, um nicht zu sehr aufzufallen. Ermutigt, weil der Heimweg näher rückt, kam man dem Befehl nach.

## Bannisters Rache

Vorbericht:

Nach einigen langweiligen Stunden war endlich der Zeitpunkt gekommen, die Heimreise anzutreten. Pünktlich zur verabredeten Zeit trafen sich die Tigers mit der Santa Anna.

Missionsziel:

Die Santa Anna sicher nach Epsilon Prime eskortieren.

**Hauptbericht:**

Der Frachter war schnell gefunden und sofort begann die Reise. Eine ereignislose Stunde später sprang die Gruppe ins Cardell System. Die Santa Anna steuerte dann in Richtung eines Asteroidenfeldes. An der dortigen Minensiedlung konnte Sprit gefasst werden, bevor es dann weiter zum JP Morpheus ging. Während Metal-Head seinen leeren Tank füllte, folgte Errtu einigen kurzzeitig auf seinen Schirmen erschienenen Kontakten. Zusammen mit Sulta und Looser spürte er sechs Jäger auf, die sich als Bannisters Leute herausstellten. Da die Tigers einen Mordauftrag gegen Bannister angenommen und die „Einladung“ zu einem Treffen ausgeschlagen hatten, forderte dieser Genugtuung. Um einen Kampf zu umgehen forderten sie die Auslieferung Errtus, auf den von T-Bone, einem Piraten und alten Widersacher von ihm, ein Kopfgeld ausgesetzt wurde. Die Santa Anna setzte sich unterdessen aus der Gefahrenzone ab. Nach einiger Diskussion entbrannte schließlich doch ein Kampf. Nach äußerst kurzer Zeit zeichnete sich ab, dass dieser Kampf nicht zu gewinnen war. Die Feinde waren wendig und zu allem Überfluss näherten sich weitere sechs Kontakte. Daher befahl Starsign, das Feuer einzustellen. Errtu ergab sich und ständig im Fadenkreuz des Feindes flog er zurück nach Vespus. Die übrigen Tigers schlossen zur Santa Anna auf und folgten weiter dem Weg gegen Epsilon Prime.

**Nachspann:**

Mit gemischten Gefühlen flogen die Tigers in ihre jeweilige Richtung. Nach einigen Stunden Flug erreichte die Santa Anna den Planeten Dentius in Morpheus. Dagegen befand sich Errtu mittlerweile auf Bannisters Korvette.

**Begegnung mit einem firrekanischen Frachter****Vorbericht:**

Errtu war von Bannisters Leuten auf dessen Jacht gebracht worden. Die Tigers waren weiterhin damit beschäftigt, die Santa Anna zu eskortieren.

**Missionsziel:**

Die Santa Anna sicher nach Epsilon Prime eskortieren.

**Hauptbericht:**

Errtu unterhielt sich mit Bannister über seine Lebensgeschichte. Während des Gesprächs versuchte er, Bannister zu überzeugen ihn nicht an T-Bone auszuliefern. Nach einigen wenig erfolgreichen Überredungsversuchen bot Bannister ihm für 2 Millionen Credits seine Freiheit. Da der momentan laufende Auftrag mit in etwa dieser Summe entlohnt werden sollte, bat Errtu um eine Funkverbindung zu den Tigers, um das Geld an Bannister zu übergeben.

Währenddessen setzten die Tigers ihre Eskorte notgedrungen fort. Jegliche Überlegungen zu Errtus Rettung schienen aussichtslos und die Santa Anna drängelte. Der Flug zum letzten JP wurde durch den Notruf des firrekanischen Frachters „Heiliger Wind“ gestört, der von Piraten verfolgt wurde. Auf die Anfrage nach einer Bezahlung reagierte der Frachter etwas irritiert. Die Santa Anna wies dagegen auf ihre eigene Sicherheit hin, worauf Metal den Firrekanern die Hilfe verweigerte und der Trupp weiterflog. Ein letzter verzweifelter Funkspruch der Firrekaner beinhaltete einige Codewörter, die Slugs während des Gesprächs mit Flame von Vespus Prime aus benutzt hatte. Es schien, als wäre der Frachter die vom Admiral zugesicherte Unterstützung. Also schwenkten die Tigers doch um und eilten zur Rettung des Frachters, der schon geentert worden war. 8 Jäger beharkten die Firrekaner, wandten sich aber sofort den Tigers zu, als diese auf-

tauchten. Trotz Unterzahl kamen die Tigers anfänglich vernichtend über die Piraten, sodass sich je eine Razor und eine Vulture nach massiven Schäden zur Flucht wandten. Letztere wurde von Reaper jedoch noch tödlich getroffen. Sodann wogte der Kampf hin und her. Beide Seiten steckten mehrfach Schäden ein, wodurch einige Steuerrüden schwer beschädigt wurden. Der Frachter meldete nach einiger Zeit die Flucht der Entermannschaft und ein Shuttle löste sich und suchte das Weiße. Ein feindlicher Bomber flüchtete ebenfalls, nachdem Reaper seinen zweiten Abschuss markierte. Jetzt suchten die Tigers den Abschluss und gaben den Piraten eine Lehrstunde in Sachen Flugkunst. Reaper erhöhte nochmal um 2 Kills und auch Sulta landete einen Treffer, bevor die wenigen Verbliebenen entkamen.

**Nachspann:**

Die Firrekaner waren tatsächlich von Flame geschickt worden. Die Santa Anna drängelte ein weiteres Mal auf Weiterflug und so setzten die Tigers, nun in Begleitung eines weiteren Frachters, den Flug fort.

**Errtus Rettung****Vorbericht:**

Die Santa Anna wurde erfolgreich abgeliefert. Per Funk wurde mit Bannister ein Treffpunkt in Cardell vereinbart, wo das Lösegeld für Errtu übergeben werden sollte.

**Missionsziel:**

Errtu freikaufen

**Hauptbericht:**

Nach Ankunft in Cardell wurden die Tigers zu einem Gasriesen geleitet, wo Bannisters Jacht schon auf sie wartete. Sulta, der das Geld anvertraut worden war, landete auf der Korvette und wurde sofort von bewaffneten Männern empfangen, die sich daran machten,

das Geld auf Vollständigkeit zu prüfen.

Zeitgleich näherte sich eine weitere Korvette mit starkem Geleitschutz. T-Bone, oder zumindest seine Leute, waren weit früher als erwartet erschienen. Bannister vermutete wohl zu recht Verrat, erschienen die Piraten doch ausgerechnet an diesem Ort. Sie forderten Errtus Übergabe und drohten andernfalls mit Gewalt. Sobald das Geld auf der Jacht gezahlt war konnten Sulda und Errtu starten und kurz darauf griffen die Piraten auch schon an. Deren Jäger griffen in zwei Gruppen Bannisters Wachen und die Tigers an. Erbittert griffen sich die Parteien an. Looser zerstörte im ers-

ten Anlauf die Brücke der Feindfregatte. Reaper jagte erbarmungslos die wenigen Jäger und wurde entsprechend mit leuchtenden Feuerbällen belohnt. Allgemein setzten sich die Tigers erfolgreich durch und nahmen die Piraten Stück für Stück auseinander. Looser malträtierte noch einmal die Fregatte, sodass es für Sulda kein Problem mehr war, ihr den Todesstoß zu versetzen. Auch Bannisters Jacht musste einen harten Treffer wegstecken, doch rächte sich sein Begleitschutz prompt. Der Abschuss der Fregatte demoralisierte die Piraten und so hagelte es Treffer und Abschüsse, ehe sich die

letzte handvoll Feinde davonmachte.

Nachspann:

Als Ausgleich für die Unterstützung gegen T-Bones Männer, forderten die Tigers Treibstoff und volle Bewaffnung. Dazu sollten sie wieder Vespus ansteuern. Errtu wollte zudem, dass Bannister in Erfahrung bringt, ob sich T-Bone auf der Korvette befand. Reaper interessierte sich außerdem für die letzten Vorkommnisse in diesem System und hofft, somit Informationen über d'Arc zu erhalten.



# NORDISCHE KRIEGER

## Stille Post

Die Sacred Warriors hatten bei der Verteidigung im Delius-System zwei Mantu festnehmen können. Während die TCS Langley, sowie die restlichen verbliebenen Schiffe der BG im Trockendock von Deneb zu Reparaturarbeiten verweilten, konnte ein Mantu-Häftling unter mysteriösen Umständen aus der Brigg der Langley entkommen.

Auf dem Schiff wurde roter Alarm ausgerufen und begann mit der Suche nach dem Mantu.

## Wechselbalg

Erste Erfolge der Suche waren zu vernehmen. Man hatte herausgefunden, dass der Mantu aktive Hilfe bei der Flucht hatte, was nur den Schluss zuließ, dass jemand vom Personal der Langley ein Verräter war. Zudem fanden die Sacred Warriors heraus, dass die Bordärztin Doctor Aneska Kulikov mithilfe eines Geräts der Mantu, welches in ihrem Nacken implantiert worden war, unter telepathischer Kontrolle des Mantu stand und bei ihm war.

Die Warriors konnten zudem den Verräter entlarven. Es war der XO des Acting Captain, Colonel Koss, der durch falsche Idealvorstellungen mit dem Feind kooperiert hatte und dem Mantu zur Flucht verholfen hatte. Mehrere Warriors stellten den Colonel und konnten ihn festnehmen.

Darüber hinaus konnte INTELLIGENCE einen Störsender aktivieren, der die weitere telepathische Kontrolle von Doc Kulikov verhinderte, so dass sie den überraschten Mantu überrumpeln und ihn daran hinderte ein Scan-Abbild des Trockendocks, sowie der TC-Ne-Schiffe in der Umgebung an die Mantu zu senden.

Der Mantu verstarb kurze Zeit später an den Folgen der für ihn feindlichen Umwelt an Bord der Langley.

## Im Ariel-System

Durch die jüngsten Ereignisse an Bord der Langley und der noch durchzuführenden Reparaturarbeiten, hatte Acting Captain Hutten eine temporäre Umsiedlung der Sacred Warriors auf die TCS Summer befohlen.

Die Warriors sollten zusammen mit der Summer ins Ariel – System springen und diverse Störaktionen durchführen um den Mantu keine Luft zum Erholen zu lassen.

Nach dem erfolgreichen Sprung stießen die Warriors überraschend auf eine Truppe von Kopfgeldjägern, die 2 nd Lt. Insane McStevens einkassieren wollten (misslungener Verbrecher-Wurf). Sie konnten zwar Insane abschießen, jedoch verhinderten die verbliebenen Warriors das Einsammeln der Rettungskapsel durch die Kopfgeldjäger und zwangen sie zur Flucht.

Die Rettungskapsel von Insane wurde durch ein S&R der Summer eingesammelt und die restlichen Warriors nahmen ihren weiteren Flug auf.

Sie entdeckten eine Mantu-Raumwerft und sammelten genügend Informationen für einen späteren Angriff.

## Die Werft

Die TCS Summer flog zusammen mit den Warriors zur Werft. Dort führten die Sacred Warriors einen Alarmstart aus und begannen mit dem Torpedoangriff auf die Werft. Der Kampf war unerwartet heftig. Die verteidigenden Mantu-Jäger waren hartnäckig und schwer zu schlagen. Zudem verfügte die Mantu-Werft über effiziente Anti-Torpedo-Maßnahmen, so dass mehrere Torpedos der Warriors ihr Ziel verfehlten. Allerdings waren auch einige Treffer darunter, so dass die Warriors mehrere Docks der Werft vernichten konnten.

Nachdem die letzten Torpedos abgefeuert wurden, vollführten die Warriors eine Notlandung auf der Summer und

flüchteten aus dem System.

Nach der Rückkehr im Trockendock trafen sie auf den frisch beförderten Ship Captain Hutten, der den Sacred Warriors ein neues Flaggschiff der BG präsentierte: die TCS Sewastopol, die im Zuge der Reorganisation der BG in TCS Asgard umgetauft wurde.

## Ankunft im Nephele-System

Kurz vorm Aufbruch der BG zu neuen Gefilden, wurde Insane von Kopfgeldjägern entführt.

Die Warriors erfuhren, dass eine Organisation namens Red Ring Trading Company dahinter steckte und dass man ihn ins Nephele-System gebracht haben soll.

Kommandant Hutten, der eh noch eine Rechnung im Nephele-System zu begleichen hatte, machte sich mit dem Rest der BG auf den Weg zu diesem Sternensystem.

Während der Reise hatten Zorro, Prodigy und Chaos ihre Kontakte angezapft um Informationen über den Verbleib von Insane und über die Lage im Nephele-System zu erlangen. Sie erhielten mehrere Treffer, unter anderem bat ein hiesiger Industrieller namens Marc Wineberg um Kontaktaufnahme. Zusammen entschied man, dass es auf einen Versuch ankam.

Nachdem die BG im Nephele-System angekommen war, arrangierte Captain Hutten ein Treffen mit Wineberg an Bord seines Schiffes. Die Warriors machten sich auf den Weg.

Bereits zu Beginn ihrer Route gerieten sie ins Kreuzfeuer von Jhounds-Schiffen, Elitepiloten der aggressiven Jerome Blake-Regierung, die die Macht in Nephele hatten. Die Warriors behielten allerdings die Oberhand und konnten sicher auf dem Schiff von Wineberg, einem alten Crete-Träger landen.

## Die Nadel im Heuhaufen

Die Warriors erfuhren, dass Wineberg der General Manager von Hercules Development war. Sein Unternehmen war vor der Zeit der Blake Regierung der Hauptlieferant des Nephele-Systems bei Waffensystemen und Schiffen. Nachdem Blake an die Macht gekommen war, wurde Hercules von Trask Industries verdrängt, die im übrigen ein Tochterunternehmen der Red Ring Trading Company war.

Wineberg bot den Warriors seine Hilfe bei der Befreiung von Insane an, wenn sie im Gegenzug helfen würden, die Blake Regierung zu stürzen und Trask Industries zu schädigen. Nach Nachfrage der Warriors, wie das gehen solle, erzählte Wineberg ihnen von einem geheimen Projekt der Blake Regierung und Trask Industries mit dem Namen "Poseidon". Hierbei handelte es sich um den Bau einer Behemoth in der Raumwerft von Trask im Nephele-System. Die Sabotage des Projekts würde Wineberg genügend Rückendeckung in Nephele geben um Blake zu stürzen.

Die Warriors nahmen Kontakt zu Hutten auf und sagten schließlich zu.

Wineberg berichtete den Warriors, dass drei Transporter in Kürze von der Werft starten würden und jeweils einen Planeten des Nephele-System ansteuern würden. In einem der Transporter sollte sich Insane befinden, der zu seiner Liquidation gebracht werden sollte.

Die Warriors starteten kurzerhand vom Träger Winebergs und traf sich mit dem Rest der BG. Nach Neubetankung und Remunitionierung, starteten die Warriors zusammen mit den Black Knights und den Black Spiders. Jedes Geschwader würde einen Transport abfangen.

Glücklicherweise hatten die Sacred Warriors den Transport von Insane erwischt. Sie konnten kurzerhand die Eskorte ausschalten, jedoch wurde Nova kurz vorher durch intensiven Beschuss zum Ausstieg gezwungen, überlebte al-

lerdings schwer verletzt.

Zorro überredete im Anschluss den Shuttlepiloten mit an Bord der Asgard zu kommen um über die Freilassung von Insane zu verhandeln.

Im Zuge der Verhandlungen an Bord der Asgard wurde der Shuttlepilot von einer Salve von Phoenix Handfeuerwaffe getötet und Insane wurde leicht verletzt.

Er und Nova kamen auf die Intensivstation der Asgard.

Im Anschluss der Befreiung von Insane, wurde eine Untersuchung eingeleitet um herauszufinden, ob Phoenix richtig und vernünftig gehandelt hat. Prodigy übernahm diese Aufgabe und sollte in den kommenden Wochen eine Menge mit Interviews, Verhören und Beweissicherungen zu tun bekommen.

## Überraschungsangriff

Die Ereignisse der letzten Wochen blieben nicht ohne Folgen. 1 st Lt. "Nova" Spruce wurde auf Befehl vom HQ zur Tannenbergtal zwangsversetzt. Dies löste größten Unmut innerhalb des Geschwaders aus, jedoch blieb kaum Zeit zur Bewältigung der knappen Personaldecke, da ein Alarmstart die verbliebenen Warriors zum Alarmstart zwang.

Eine Guerilla-Einheit der Jhounds hatte die Asgard BG gefunden. Sie nahmen direkten Kurs auf das erstbeste Schiff. Die Warriors fingen die Feinde ab und zerstörten die Avenger-Bombe kurzerhand. Demotiviert floh der restliche Teil der Hounds, bzw. wurde ebenfalls vernichtet.

Die Asgard-BG verlagert darauf hin ihren Standort innerhalb des Systems.

## Faktor X

Ein Gerücht hatte die Asgard BG erreicht, dass eine neue GWU-BG im Nephele-System erschienen sein soll. Zudem soll Marc Wineberg vom Blake Régime gefangen genommen worden sein.

Da man den Verbündeten vorläufig verloren hatte, entschieden Hutten und

die Warriors, dass es der Versuch wert wäre mit der neuen GWU-BG Kontakt aufzunehmen.

Die Sacred Warriors starteten von der Asgard und flogen mehrere Navpunkte auf der Suche nach der BG ab.

Sie stiessen während ihres Flugs nicht unerwartet auf eine Patrouille der JHounds, die allerdings schnell von den Warriors vernichtet wurde, ohne dass die feindlichen Schiffe Alarm schlagen konnten.

Quasi kurz vor dem Rückflug, konnten die Sacred Warriors die GWU-BG ausmachen. Nach erfolgreicher Kontaktaufnahme, landeten die Warriors auf dem Flaggschiff der Kampfgruppe, der Admiral's Bride, einem Tallahassee-Schiff.

Die Sacred Warriors lernten nach der Landung Admiral Seggarda kennen und erfuhren, dass die BG von der GWU geschickt wurde um Jerome Blake zu stürzen.

Ein Plan wurde ins Auge gefasst. Die Asgard-BG sollte in Kooperation mit Seggarda und seiner Kampfgruppe die feindliche Raumwerft infiltrieren, wo Projekt Poseidon gebaut wurde um es schließlich zu entern und einzunehmen.

Für dieses Vorhaben galt es allerdings noch Vorarbeit zu leisten.

## The Transporter

Um den Plan in die Tat umzusetzen, hatte Seggarda die Warriors auf einen Shuttle-Konvoi angesetzt, die mehrere Wachleute zur Wachablösung zur Raumwerft transportierte.

Die Sacred Warriors hatten, aufgrund der genauen Informationen von Seggarda zu der Route der Shuttles, keinerlei Probleme den Konvoi abzufangen.

Zwar waren die Shuttles durch mehrere Jäger der JHounds abgesichert, aber durch gezieltes Feuer der Warriors und durch geschicktes Hacken einzelner Piloten, konnten die

Shuttles, sowie 2 GWU-Jäger nahezu unbeschädigt eingenommen und zum Flaggschiff von Seggarda gebracht werden.

Nach Landung auf der "Admiral's Bride", dem Tallahassee-Träger von Seggarda, wurden die Shuttles neu betankt und die Warriors für die kommende Infiltrations-Mission vorbereitet.

### Undercover bei Trask

Der Plan zur Infiltration und Enterung der Werft ging in die entscheidende Phase. Das Ziel der Sacred Warriors bestand darin mit den gekaperten Shuttles die Identität einer Wachmannschaft anzunehmen, die sich zur Wachablösung zur Raumwerft begeben sollten. Ihnen wurden zwei Marine-Squads zur Seite gestellt.

Relativ zeitnah sollte die Asgard-BG einen Scheinangriff auf die Werft ausführen um evtl. Verteidigungsgruppen von der Werft abzuziehen.

Ebenso hielt sich die GWU-BG in Bereitschaft. Sie sollte mit dem Entermanöver der Werft beginnen, wenn es den Warriors gelungen ist die Sicherheitssys-

teme der Raumwerft zu schwächen.

Die Sacred Warriors bestiegen die Shuttles und flogen zur Raumwerft. Aufgrund der Original-Ids der Shuttles war es kein Problem auf der Station zu landen

Der Wachwechsel erfolgte ereignislos, so dass die Warriors mit Glück und Geschick in der Sicherheitszentrale unter Einsatz von Hacking-Fähigkeiten, Ingenieurwissen und Schauspielerei nach und nach die entscheidenden Sicherheitseinrichtungen außer Kraft setzen konnten.

Nach Ablauf der Deadline, startete die Asgard-BG den Scheinangriff und konnte tatsächlich die feindlichen GKS von der Werft weglocken.

Kurz danach griff die komplette GWU-BG die Werft an und warf alle Marines in die Waagschale, die so gut wie ohne Verluste auf der Werft landen konnten. Die anschließenden Feuergefechte forderten ihren Tribut, jedoch konnten die Sacred Warriors erfolgreich von der Werft starten und sich mit der Asgard am vereinbarten Rendezvous-Punkt treffen.

Die GWU-BG konnte unter erträgli-

chen Verlusten die Werft einnehmen.

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Nachricht innerhalb des Nephele-Systems vom Eingreifen einer GWU-BG und der Einnahme der wichtigen Raumwerft.

Auf Nephele II (der Hauptwelt des Systems) fand indes ein Staatsstreich statt. Rebellen der Opposition stürmten das Regierungsgebäude und nahmen das Hauptquartier der Nephele-Miliz ein.

Im Zuge der Stürmung des Militärgefängnisses, verstarb allerdings Marcus Wineberg, Initiator des Widerstandes und politischer Gefangener. Er wurde von Sympathisanten des Jerome-Régimes kurz vor der Stürmung hingerichtet.

Jerome Blake und ein Großteil seiner JHounds konnte rechtzeitig fliehen und das Nephele-System verlassen.

Inwieweit Blake noch eine Rolle spielen wird, bleibt abzuwarten.

Ich werde zumindest für Sie am Ball bleiben!

Ihr Morgan Kell



# DIE SCHATTEN

Aus den Berichten

## Eine Frage der Ehre

### Vorbericht:

Nachdem die Mantu bis in das Callimachus System vorgerückt waren musste das Kommando rund um die Hammerfest sich für eine neue Strategie entscheiden. So beschloss man das Nachbarsystem, Enigma, mit Minen am Sprungpunkt nach Callimachus zu verminen.

### Missionsziel:

Die Mine Tiger beim auslegen den Minenfeldes sichern.

### Hauptbericht:

Nach langer Zeit konnten die Schatten wieder mal in grosser Stärke ausrücken was dem ganzen Unternehmen gute Erfolgschancen sicherte. Zusammen mit den Mine Tiger Minenlegerschiff und der TCS Richter machte man sich auf dem Weg zum Jumppoint Enigma --> Callimachus.

Dort angekommen wurden die Schatten von einer kleinen Mantupatrolie entdeckt. Diese begann ein kurzes Gespräch. Angeführt wurden die Exilanten dann von einem Squadronleader der nach eigenen Angaben unter dem Kommando des "Patriarchen" ausgebildet wurde und offensichtlich zu einer Art von Mantu Königshaus Kontakt hat. Die 4 Jäger nutzten die Chance und schafften es in wenigen Angriffen 3 Schatten in mit ihren Kugeln aufzuschnappen. Die rasche Flucht mit den unfreiwilligen Passagieren war jedoch nicht sehr erfolgreich die nun wehrlosen Mantujäger schnell von den restlichen Schatten aufgerieben wurden. Als nur noch 1 Kugel und sein Begleitschutz übrig waren ergab sich der Squadleader der Mantu mit der Bitte sich zurückziehen zu dürfen. Als Geste seines guten Willens lies er HotMeal mit seinem Schiff wieder frei. Hayabusa ge-

währte ihm nach Absprachen mit den Schatten den sicheren Rückzug da man der Auffassung war das dies bei den Mantu das Ansehen erhöhen würde. Nach Abzug der restlichen Feinde legten die Mine Tiger ihre Ladungen in den Orbit um den Jumppoint und die Richter bezog Beobachtungsposition. Nach einem Ereignislosen Rückflug konnten die Schatten einen vollen Erfolg mehr auf ihrem Konto verbuchen.

### Nachspann:

Im Debriefing wurde das seltsam Verhalten der Mantu zu Sprachen gebracht. Noch kann keiner sagen welche Auswirkungen dieses Zusammen treffen haben würde.

## Alte Bekannte

### Vorbericht:

Die Schatten befinden sich auf der Versorgungsstation des Projektes Hammerfest.

Aufgrund der Versetzung von Major Kun wurde Flight Captain Portman zum neuen Geschwaderkommandanten ernannt.

Außerdem wurden der Golden Sun Star und der Bronze Star an Flight Captain Coningham sowie der Golden Sun Star an Flight Captain Portman durch Admiral Kerensky überreicht.

### Missionsziel:

Die Forschungsstation des Planeten Heaven 3 hat ein Forschungsshuttle als vermisst gemeldet. Dieses soll nun, mit Hilfe des Suchtrupps Maiman der Forschungsstation, wiedergefunden werden.

Ausgangspunkt war die letzte bekannte Position des Shuttles bei Nav2.

### Hauptbericht:

Der Flug bis Nav 2 verlief reibungslos. Dort angekommen tauchte allerdings

ein äußerst schneller Pelikantransporter auf den Radarschirmen auf, der sich dann mit einem unglaublichen 90° Manöver wieder entfernte.

Wenige Minuten später kam es zu einem Zusammentreffen mit dem Maiman-Suchtrupp, der aus 3 tarnbaren Schiffen bestand. Von diesem erfuhren die Schatten, dass es sich bei dem Pelikantransporter um einen verrückten aber genialen Ingenieur Namens Caruso handelt, der auf der verlassenen Agrarstation lebt und diese nur verlässt um Handel mit Heaven 2 zu betreiben.

Danach sendete der Suchtrupp den Schatten eine Nav-Route, die sie absuchen sollten und die Warnung das Ginger und Priet in der Region unterwegs sein sollen.

Schon am ersten Punkt der Route kam es dann zum Zusammentreffen mit den beiden Piratenanführern. Durch geschicktes Verhandeln konnte der neue Geschwaderführer herausfinden, dass das Forschungsshuttle von den Piraten gefunden und die Besatzung gerettet wurde. Außerdem konnten die Piraten solange hingehalten werden, bis ihnen die getarnte Maiman-Gruppe zu ihrem Versteck folgen konnte.

Danach kehrten die Schatten ohne weitere Vorkommnisse zur Basis zurück.

### Nachspann:

Der Maiman Suchtrupp konnte die Piraten verfolgen und die Besatzung des Forschungsschiffes retten.

## Piratenhandel

### Vorbericht:

In der letzten Mission gab es wieder ein Zusammentreffen mit den Piraten Priet und Ginger. Da sich diese Kooperativ zeigten, wurde beschlossen Verhandlungen mit ihnen aufzunehmen.

**Missionsziel:**

Nachdem ein Treffen bei Nav 3 mit den Piraten arrangiert wurde, war das Ziel Verhandlungen mit ihnen aufzunehmen.

Es wurde außerdem davor gewarnt, dass eine kleine Vorhut der Mantu über das Axis-System eingefallen ist. Sollte diese Streitmacht entdeckt werden und der GF eine Chance sehen, war ein zusätzliches Ziel diese Streitmacht zu zerstören.

**Hauptbericht:**

Der Flug über die Navpunkte 1 und 2 verlief ereignislos. Bei Nav3 angekommen, konnten allerdings die Piraten nicht gefunden werden. Dafür ein ganzes Geschwader von Mantu bestehend aus 4 Tetraedern, 2 Quadern und 5 Kuben.

Schon nach kürzester Zeit mussten sich die unerfahrenen Piloten 2nd Lt. Wikinger und 1st Lt. Geist zurückziehen. Da sich kurz darauf auch Priet von Nav 4 aus meldete, bekamen sie den Auftrag mit den Verhandlungen zu beginnen.

Während sich die beiden Nav 4 näherten, schafften es die anderen Piloten die Bomberstaffel in eine Wolke zu locken und diese zu zünden. Dabei wurden wahrscheinlich alle Bomber zerstört, aufgrund der langen Brenndauer der Wolke konnte dies allerdings nicht geprüft werden. Danach waren die restlichen Jäger auch schnell besiegt.

Währenddessen begannen die Verhandlungen bei Nav 4. Dabei mussten die Schatten erfahren, dass Ginger gefallen ist, als er versucht hat die Mantustaffel anzugreifen.

Im folgenden stellte Priet mehrere Forderungen, die im einzelnen noch mit Admiral Mislik abgeklärt werden müssen. Dazu wurde ein Treffen am Folgetag arrangiert.

**Nachspann:**

Der Status der Mantubomber ist unbekannt, wahrscheinlich wurden sie aber

genauso wie die restliche Staffel zerstört.

## Der Bau beginnt

**Vorbericht:**

Die ersten Bauteile für die Station sind auf dem Weg. Die Transporter werden allerdings im Axis System von mehreren Mantu angegriffen. Die Gilgamesh ist schon auf dem Weg um die Transporter zu unterstützen.

**Missionsziel:**

Ziel war es sich mit der Gilgamesh am Sprungpunkt zu treffen und dann gemeinsam die Transporter sicher ins Heavens Gate System zu geleiten.

**Hauptbericht:**

Die Schatten starteten so schnell wie möglich, kamen aber trotzdem zu spät zum Sprungpunkt, so dass die Gilgamesh schon gesprungen war. Da aber alle Jäger über ein Sprungsystem verfügten konnten sie der Gilgamesh ohne Probleme folgen.

Auf der anderen Seite fanden sie die vier Transporter, die von 2 Tori, 3 Quadern und 2 Kugeln angegriffen wurden. Außerdem wurde von der Gilgamesh gemeldet, dass noch eine zweite Angriffswelle auf dem Weg ist.

Die Tori konnten erfolgreich zwei Piloten kapern, wurden aber schnell zerstört. Ein größeres Problem stellten die Kugeln dar. Auch diese konnten erfolgreich zwei Piloten einschließen. Captain Portman konnte allerdings im folgenden Kampf nicht befreit werden.

Die Gilgamesh hat währenddessen den Kampf mit dem zweiten Geschwader, bestehend aus 5 Polytrapezen und 3 Kuben begonnen. Dabei musste sie mehrere Torpedotreffer einstecken.

Da den Mantu die Entführung des Captain anscheinend wichtiger war als der Angriff auf die Gilgamesh, nahmen dann auch die Polytrapeze zusätzlich zu den Quadern eine Geleitschutzposition zur Kugel ein.

Dadurch war es unmöglich Captain Portman zu retten. Dafür konnten die Bomber zur Flucht gezwungen werden und die Transporter und die Gilgamesh konnten sicher zurück ins Heavens Gate System springen.

**Nachspann:**

Die Transporter konnten sicher ins Heavens Gate System gebracht werden. Damit kann der Bau der Station beginnen.

Captain Portman befindet sich in den Händen der Mantu.

Die Gilgamesh hat einigen Schaden abbekommen und muss Reparaturen durchführen.

## Teamplay

**Vorbericht:**

Die Mantu waren in den letzten Wochen sehr inaktiv und haben das Callimachus System nicht verlassen. Damit war genug Zeit für eine interne Übung.

**Missionsziel:**

Das Geschwader wurde in 2 Rotten unterteilt, die im Simulator gegeneinander antraten:

Rotte 1: Hayabusa, KipDotter, Shepherd

Rotte 2: DazGod, Paladin, Wikinger

Ziel war es die andere Rotte abzuschießen, wobei eine weitere Schwierigkeit wechselnde Umgebungsbedingungen waren.

**Hauptbericht:**

Am Anfang fanden sich die beiden Rotten im freien Raum wieder. Rotte 1 hatte den besseren Start und fing an das schwächste Glied: Wikinger anzugreifen. Dieser hatte allerdings Minen mitgenommen und konnte sich so die Angreifer wenigstens etwas vom Leib halten, während seine Kameraden den unerfahrensten Piloten der anderen Rotte: Shephard angriffen.

Nach einem kurzen heftigen Kampf, bei dem Wikinger seine Schilde verlor,

wechselte die Szene und die Schiffe fanden sich im Asteroidenfeld wieder. Durch die Deckung der Asteroiden und einer weiteren Mine konnte Wikinger sich die Gegner weiter vom Leib halten, während Shepards Schilde versagten und er heftige Treffer einstecken musste.

Wenige Sekunden später wechselte wieder die Szene und die Schiffe fanden sich ohne Schilde in einem Störfeld wieder. Das konnte allerdings die Verfol-

ger nicht davon abhalten Wikinger den Rest zu geben. Allerdings konnten dessen Teamkameraden die Chance nutzen Kipdotter und Shephard zu erledigen. Letztere konnte Kipdotter durch ein heldenhaftes Manöver, bei dem er selber zerstört wurde, vorerst retten, Paladin gab Kipdotter dann allerdings den Rest.

Nach einem letzten Szenenwechsel, nach dem die Schiffe im Kreuzfeuer eines GKS manövrieren mussten, wurde

auch Hayabusa zerstört.

Nachspann:

Die siegreiche Rotte bekam ein Preisgeld von je 2500Credits, außerdem bekam Wikinger aufgrund der taktischen Überlegung mit den Minen eine Jumpstar Actionfigur.

Danach luden die Gewinner die Verlierer ins Kasino ein.



## BEFÖRDERUNGEN

ZUM  
1ST LIEUTENANTELLI "SLUGS" ARROWAY  
ANNIKO "QUIET" CALDEIRAZUM  
FLIGHT CAPTAINRYAN "FOX" MANDRAKE  
MARCELINA "AGUILENA" SARPENSZUM  
MAJORSULTANA "SULTA" DEL KRUS  
DAVE "AZRAEL" WILKZUM  
LIEUTENANT COLONEL

MAX "METAL-HEAD" CAVALERA

ZUM  
COLONEL

TYCON "FIREMAN" ROHAN

ZUM  
SHIP CAPTAIN

MEENA "NOVA" SPRUCE

ZUM  
ADMIRAL

SASCHA "TOASTER" HUBER



## NEUZUGÄNGE

### TCS Pulsar

2nd Lieutenant Sebastian "Midnight" Ludwig

### TCS Asgard

Major Marcellos "Tristan" Wallace  
Lieutenant Colonel Charles "Archimedes" Townley

### TCS Yamato – Fighting Eyes

1st Lieutenant Paul "Ranger" Panther  
1st Lieutenant James "Razor" Sawyer  
1st Lieutenant Ch` Tark "Progenitor" Ki` Tarra  
Flight Captain Tom "Rootbeer" Knoll  
Lieutenant Colonel Daniel "Soulkeeper" Lessel

# Die Akte Jerome Blake

## Hintergründe und Fakten

"Unser Job ist es, Leben zu retten!" Diese Worte sagte Jerome Blake, als er offiziell das Oberkommando über die Miliz der Grenzwelten übernahm. Ein Hohn, mag mancher sagen, der die Ereignisse der letzten Wochen mitverfolgt hat. Was geht in einem Mann vor, der tausende der eigenen Landsleute in den Tod schickt? Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, das Leben und die Vergangenheit dieses Mannes aufzudecken und Antworten zu finden auf die Frage, die uns beschäftigen! Zu diesem Zweck sprachen wir mit Leuten, die den Mensch Jerome Blake kennengelernt haben. Das Bild, das sich uns dabei offenbarte, ist sowohl faszinierend wie auch erschreckend! Aber urteilen Sie selbst!

Die ersten Jahre seines Lebens verbrachte Jerome Blake mit seinen Eltern auf einer Kolonie der Grenzwelten. Verschiedenen militärischen Aufzeichnungen zufolge kann man davon ausgehen, dass diese bei einem Angriff der Kilrathi zum Ende des großen Krieges zerstört wurde. Während man die meisten Erwachsenen tötete, wurden die Kinder damals als Sklaven verschleppt. Erst der anschließende Friedensvertrag nach der Zerstörung Kilrath, schenkte Blake und tausenden anderen Sklaven die Freiheit! Mit 10 Jahren kam er in ein Waisenhaus im Hellspondsystem.

"Er war seltsam ruhig und sehr zurückgezogen! Jedoch keinesfalls verängstigt, wie es für die meisten Kinder typisch war, die von den Kilrathi in die Sklaverei verschleppt worden waren. Er blieb meist für sich, während andere die Nähe zu einer Gruppe suchten! Mit 12 begann er zu jagen. In den umliegenden Wäldern lauerte er Wild auf und erlegte es ...wir waren darüber mehr als besorgt. Andere Kinder seines Alters spielten

Verstecken, begeisterten sich für Videospiele .. doch er verbrachte überwiegend seine Zeit im Wald. Einer der Jäger, der ihn auf unseren Wunsch hin einmal begleitete, war fasziniert, wie professionell Jerome vorging. Doch er hatte auch bemerkt, dass Jerome sehr grausam dabei war! Oft jagte er erst ein wild stundenlang durch den Wald. Drängte es in die Ecke, ließ es in panischer Angst um sein Leben zittern, bevor er es dann endlich erlegte! Diese Entwicklung bereitete uns große Sorge!"

Janie Ferguson, Heimleiterin des Jesuiten Orden.

Während seiner Schulzeit ändert sich Blakes Verhalten kaum. Er bleibt Einzelgänger ..aber ein sehr guter Schüler! Seine Lehrer sahen in ihm einen hochintelligenten, doch sehr introvertierten Jungen. Er fiel kaum auf, hielt sich meist im Hintergrund und pflegte kaum Kontakte zu seinen Mitschülern! Nur einmal machte er durch sein Verhalten auf sich aufmerksam!

"Der Typ war wohl vollkommen verrückt! Total durchgedreht! Hat nen Kumpel von uns verprügelt und ihm den Arm gebrochen, weil er nem anderen Jungen, mit dem er immer rumhing, nen Spruch gedrückt hat! "

Doch trotz diese Vorfalls bleibt Jerome unbehelligt und schließt als bester seines Jahrgangs mit der Schule ab! Bereits kurz vor seinem Abschluss meldete sich der junge Blake beim Einschreibungsbüro des GWU Militärs zum Grundwehrdienst an.

Über die anschließende drei Jahre ist nicht viel bekannt. Blakes Ausbilder starben kurz nachdem dieser seine Ausbildung abgeschlossen hatte und der Großteil seiner alten Einheit ist nicht aufzufinden. Die übrigen Mitglieder sind

laut Akten in verschiedenen Gefechten gefallen.

Seine Spur findet sich erst 2 Jahre später wieder. Als Master Serg. befehligt er eine kleine Miliz- Einheit, die in Grenzkonflikten und bei Piratenüberfällen fungiert. Jedoch erscheint es uns, als wären das nur vorgeschobene Informationen! Bei intensiveren Nachforschungen stoßen wir auf eine Menge verschlossener Türen. Keiner ist bereit, über Jerome Blake zu sprechen. Ein Senator im Landreichrat bezeichnet Blake als gewissenloser Mörder, der tausende unschuldiger Landreichbewohner abgeschlachtet haben sollte. Diese Vorwürfe kommen nicht von ungefähr! Schon seit Gründung des Landreichs gibt es immer wieder Vorwürfe der Regierung gegen die GWU, welche die Gründung des Landreichs mit blutigen Militärfeldzügen zu verhindern suchte .

"Jerome Blake war der Bluthund der GWU! Überall, wo tapferre Männer und Frauen für den Unabhängigen Bund freier Planeten eingestanden hat, wurde Blake und seine Männer von der GWU entsandt, um diese Stimmen der Freiheit zum Schweigen zu bringen!"

Senator Abraham Alchasisira, Landreichkammer

Blakes Karriere scheint einen steilen Verlauf zu nehmen! Vom kleinen Master Serg. steigt er bald schon zum Oberbefehlshaber der gesamten Grenzweltenmiliz auf. Laut offizieller Verlautbarung war Blake an 12 größeren, nicht genannten Gefechten beteiligt. Alle endeten erfolgreich! Sein Hass auf die Kilrathis tritt deutlich zu Tage, wenn wir uns die Monate seiner Herrschaft auf Nephele II ansehen! Umrüstung der Flotte, Aufstockung des Militärbudgets und Formierung von Einheiten im

gesamten Nephele Sektor! Die Grenzenwelten-Union streitet von Anfang an ab, die Pläne von Blake gekannt zu haben oder diesen mit einem Auftrag dieser Art betraut zu haben. Offiziell lässt man verlautbaren, dass Blake wegen Insubordination von all seinen Ämtern bereits Monate zuvor suspendiert wurde. Auch sollte eine entsprechende Untersuchungskommission ein Verfahren gegen diesen einleiten.

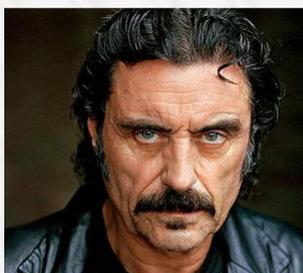
Genauere Informationen dazu lassen sich nicht finden und auch hier stoßen wir auf eine Mauer des Schweigen, die uns erahnen läßt, wie groß die Missetände bei den ehemaligen Verbündeten der Konföderation sind. Aber was genau hat Jerome Blake getan in dem Zeitraum zwischen seiner Ernennung des Oberkommandierenden der Miliz und seiner gewaltsamen Anektierung von Nephele vor mehr als 3 Monaten? Vieles läßt darauf schließen, dass Blake bereits seit geraumer Zeit daran gearbeitet hat, Teile der Miliz unter seiner Flagge zu vereinen. Viele Einheiten der GWU, die auf Stationen im gesamten GWU-Gebiet verteilt waren, wurden auf seinen Befehl hin nach Nephele versetzt.

"Wir stellen bei sowas keine Fragen! Das waren Anordnungen von ganz oben! Da fragt man kein zweites Mal nach, wenn man solch einen Befehl bekommt! "

Steven Ostermann, Col. des 24ten Infanterie Regiments in Tyr

2 dieser Einheiten wurden nach der Befreiung von Nephele von der GWU festgesetzt und werden laut offizieller Pressemitteilung noch zu den Vorgängen im System befragt. Wir müssen davon ausgehen, dass Jerome Blake eine Armee um sich versammelt hat. Eine Armee, die nur einem Zweck dienen sollte: Der Vernichtung des Kilrathischen Imperiums! Rache für den Tod der Eltern? Für 5 Jahre voller Qualen, Schmerzen und Demütigung? Doch mehr als der Grund für Blakes Beweggründe in-

teressiert es uns, woher die Mittel stammten, die es Blake ermöglichten, eine solch gewaltige Operation zu finanzieren und sie vor den eigenen Leuten geheimzuhalten! Blake hatte als Oberkommandierender keinen Einfluss auf die Vergabe von militärischen Geldern! Auch er musste, wie alle anderen, seine Mittel stets von der GWU-Führung anfordern und diese wahrheitsgetreu belegen. Und laut Bakes direkten Vorgesetzten wurden keinerlei größeren finanziellen Mittel bewilligt, die es Blake ermöglicht hätten, etwas von dieser Größenordnung auch nur ansatzweise auf die Beine zu stellen. Woher also bekam Blake sein Geld? Mancher munkelt, er habe sich mit Piraten und Söldnern zu-



sammengetan, um sich die finanziellen Mittel mit Überfällen auf Konföderations- oder GWU-Transporte zu beschaffen! Eine durchaus handfeste These, wenn man an das erste Aufeinandertreffen von Schiffen der Konföderation und den berüchtigten J-Hounds, welche, wie inzwischen bekannt ist, eine von Blakes gegründeten Eliteeinheiten ist, rekrutiert aus Söldnern, Freelancern, Piraten und ehemaligen Militärpiloten.

Auch hört man immer wieder Gerüchte, dass verschiedene Wirtschaftssyndikate Blakes wahnwitzige Mission finanziert haben, um im Gegenzug verschiedene Gefallen einzufordern. Die Eliminierung von Marcus Winneberg könnte nur einer davon sein! Vielleicht wollte man eine Hand voll unliebsamer Konkurrenten im GWU-Sektor loswerden. Oder man versprach sich von einem Sieg Blakes neue Profitgebiete. Es ist kein Geheimnis, dass viele Konföderationsfirmen so ihre lieben Schwierigkeiten haben mit den haarigen Nachbarn aus dem Kilrathischen Imperium. Nichts-

destotrotz bleiben nur Vermutungen übrig. Doch egal, was man sich ansieht. Überall taucht mindestens immer wieder ein Name in Verbindung mit Jerome Blake auf! Die RedRing Trading Company, welches ein multimilliarden Credit schweres Kosortium darstellt, ist sowohl in der Waffenfertigung wie auch in der Raumfahrt und der Forschung tätig. Jedoch hat Blakes Flucht aus Nephele ihnen schwer geschadet, nachdem eine direkte Verbindung zu ihm für die Öffentlichkeit immer zwingender deutlich wurde. Zwar bestreitet die Company bisher vehement jeden Vorwurf oder auch nur eine Beziehung zu Blake, doch aufgrund der vorliegenden Fakten hat nun die GWU eine umfassende Untersuchung gegen die RRTC eingeleitet, und ihr wurden bis auf weiteres auch jegliche staatliche Aufträge entzogen, welche nun wieder der Konkurrenz zufallen.

"Blake wird uns nicht entkommen! Auch er ist nicht unfehlbar! Wir werden ihn für seine Verbrechen zur Rechenschaft ziehen!"  
Ship Cap. Dan Hutten, Konföderations Militär

Was wir bisher über Blake erfahren hatten, läßt ihn als einen brillanten, aber von Rachedurst getriebenen Mann erscheinen, dem das Leben seines eigenen Volkes nicht wichtiger ist als die Erreichung seiner düsteren Ziele. Dafür sprechen vor allem die wahrscheinlich Jahre lange Planung. Der schiere Ehrgeiz, mit dem sich Blake rücksichtslos in der Hierarchie des GWU-Militärs nach oben gekämpft hat, wie auch die Tatsache, dass sein Weg mit mehr Leichen gepflastert ist als wie sie die Tolomeische Pest je hätte verursachen können.

Jerome Blake ist irgendwo dort draußen! Er wartet .er jagd und er tötet. Was wird sein nächstes Ziel sein? Wieviele Leben wird es noch kosten, diesen Mann aufzuhalten?

# Auf Expedition ins Ungewisse Teil 5

Tagebuch eines Weltraum Pioneers

"Wir wissen, dass die Toten mächtige Herrscher sind; wir werden vielleicht erstaunt sein darüber zu erfahren, dass sie als Feinde betrachtet werden"

Sigmund Freud ,Totem und Tabu II 3C

Mein Name ist Joe Roberst. Ich berichte für die Flying Ace über die 6 Jahre andauernde Reise der Galileo Forschungsexpedition. Weit hinter den Grenzen des uns bekannten Raums stößt die Galileo auf bisher unentdeckte Welten, unbekannte Lebensformen und unfassbare astronomische Phänomene, die sich jenseits der menschlichen Vorstellungskraft bewegen!

Forscher sind sich allerorts im uns bekannten Universum über eine evolutionäre Tatsache einig. Nämlich die, dass jede intelligente Spezies den Nutzen von Gewalteinwirkung noch vor der Nützlichkeit von Feuer oder der Entdeckung des Rads erkannt hat. Somit steht die Gewalt in der Entwicklung allen Lebens an allererster Stelle! Egal, ob man dort schon das aufrechte Laufen beherrschte oder sich auf vier und mehr Gliedmaßen fortbewegte!

Doch nun hat dieses wissenschaftliche Dogma einen Riss bekommen. Denn die Geschichte des Volkes der Wächter lässt klar erkennen, dass es vor dem Auftauchen des uns unbekanntes Maschinenvolkes, welches fast die Existenz der Wächter ausgelöscht hätte, keinerlei Tendenz zu körperlicher oder geistiger Gewalt gab! Die Arkoniten\* als Spezies sind vielleicht die ersten Lebensformen, die sich ohne den uns so vertrauten Hang zur Gewalt entwickelt haben. Doch eines hat jede Lebensform im Universum gemeinsam! Den Willen zu überleben! Und auch nur diese Tatsache machte es möglich, dass ich nun hier in den Archiven von

Asamatien stehen kann und Zugang zu den wahrscheinlich ältesten und wichtigsten Zeugnissen arkanoitischer Geschichte erhalte. Die Schriften von RemPa Palar der ersten Ordnung! Die Zeitrechnung der Arkoniten bis zum Tag Null (dem Angriff des Maschinenvolkes) umfasst 2 Millionen Jahre Geschichte. Von der Gründung der ersten Siedlung mit Namen Abu Sabiär über die Entwicklung des Chorals der Stille\*\* bis zu dem Ende der fünften Generation des alten Arkanoitischen Palar.

Wieviele Wochen seit meinem letzten Bericht vergangen sind .. ich kann es nicht sagen. Jahreszeiten wie auf der Erde haben auf diesem Planeten keinerlei Bedeutung. Ich verbringe nur sehr wenige Stunden mit Schlafen und Essen. Die meiste Zeit sitze ich zwischen den Schätzen arkanoitischer Geschichte. Ich habe das Gefühl, als würde ich mich in ihren Liedern und Sagen verlieren. Als ob ein unsichtbarer Geist an meinen Gedanken zerrt und meinen Geist zwischen Milliarden von kryptischen Zeilen ertrinken lassen würde. Erst vorgestern fand ich wieder etwas zu mir, nachdem Captain Miller mich informiert hatte, dass man seltsame Vorgänge am Sprungportal beobachtet hätte. Als ich an diesem Abend in meinem Quatier vor dem Spiegel stand, erschrak ich vor mir selbst. Mein Gesicht war ausgemergelt und meine Augen rötlich unterlegt. Ich war unrasiert und sah aus als hätte ich Wochen lang in den selben Klamotten geschlafen. 2 Stunden später saß ich rasiert und geduscht im Kasino mit der allvertrauten Runde mit einem schalen Drink und einem miserablen Blatt in der Hand und war genau wie die anderen am Tisch nur von einem Gedanken besessen. Was ging da draußen bei dem Wurmloch vor?

Man hatte unnatürliche Energieschwankungen an den Rändern der An-

omalie gemessen. Doch was das zu bedeuten hatte, darüber schieden sich die Geister! Manche waren der Meinung, es wären Anzeichen dafür, dass die Anomalie begann zu kolabieren. Andere waren der Meinung es wäre nur eine temporal auftretende Fluktuation. Wieder andere waren der Ansicht, dass es bedeute, dass irgendwas aus dem anderen Universum durch das Tor kommen würde. Letzteres sorgte für viel Unruhe auf dem Schiff und griff in kurzer Zeit auf die gesamte Flotte über. Bis Captain Miller zur Ruhe mahnte und anordnete, dass alle weiteren Untersuchungen unter Ausschluss der Öffentlichkeit fortgeführt werden sollten, um einer allgemeine Panikmache entgegen zu wirken. Aber trotzdem machten die Gerüchte weiter ihre Runde durch die Gänge der Schiffe. Wie ein düsterer Schatten schlich sich das Gemunkel über die Flure und sorgte für immer wildere Geschichten! Manche Geschichten, die man aufschnappte waren so bizarr, dass man Nachts Alpträume davon bekam. Urheber solch bizarrer Gerüchte, die zu unvorsichtig mit dem waren, was sie erzählten, sperrte Miller in ihre Quatiere und verbot jeglichen Kontakt zu anderen Besatzungsmitgliedern.

## Die Geister, die ich rief

Von den Wächtern hörte man während den folgenden Tagen nicht ein einziges Wort, und Captain Miller hatte unter Androhung drakonischer Strafen jeglichen Kontakt mit ihnen verboten. In weiser Voraussicht mag man meinen! Doch was am 5ten Tag nach den ersten Messungen passierte sollte die ge-

\*ursprünglicher Name des Wächtervolkes

\*\*erstes bedeutendes Werk über die Vergänglichkeit des Seins

samte Situation grundlegend ändern!

Am 210en Tag unserer Expedition um 9 Uhr terranischer Zeit, während auf der Galileo eher noch verhaltene Stille herrschte, die Brückencrew mitsamt Captain Miller in der Offiziersmesse zum Frühstück saß, ich selbst mich noch in einem dämmerlichen Halbschlaf in meiner Koje herumwälzte, flogen urplötzlich von einem grellen Lichtblitz angekündigt mehrere kleine Objekte durch das Sprungportal. 10 Sekunden später gingen auf der Brücke mehrere Funksprüche ein. Wild durcheinanderschreinende Stimme, welche immer wieder nur \*so wurde es mir später jedenfalls zugetragen\* eines aussagten: "Galileo verschwindet von hier. Sofort!" Kurz nach Eingang der ersten Funkmeldungen identifizierten sich die Objekte als 12tes Jägerschwader der TCS Morningstar. Aufeinmal herrschte überall auf dem Schiff eine fast panische Aufruhr. Der Kapitän traf 5 Minuten nach dem ersten Funkspruch ein. Inzwischen hatten die Jäger bereits Kurs auf die Galileo genommen und forderten uns unentwegt auf, das System so schnell wie möglich zu verlassen. Mit einem Mal überschlugen sich die Ereignisse. Ich selbst, von dem plötzlichen roten Alarm aus dem Bett geschmissen, kam völlig unrasiert und nur ausreichend ordentlich bekleidet auf der Brücke an, als mehrere Schiffe von der Oberfläche des Planeten in Richtung des Spruntors flogen. Mehrere mag untertrieben sein, es waren hunderte. Große Schiffe, kleine, mittlere. Eine ganze Armada an Schiffen zog an uns vorbei und hielten unaufhaltsam auf das als Planeten getarnte Wurmloch zu. Kaum eine Minute später verließ ein weiteres Objekt das Wurmloch, welches wir sehr schnell

als TCS Morningstar identifizieren konnten. Die Schiffe der Wächter änderten sofort ihren Kurs auf die Morningstar und für einen kurzen Augenblick schien ihre gewaltige Armada vor der wie man schon von weitem sehen konnte sehr schwer beschädigten Morningstar zu verharren, doch schon im nächsten Moment schwenkten die Schiffe auf ihren ursprünglichen Kurs ein und ließen die Morningstar vorbei. Es war ein faszinierender Anblick. Alle Schiffe der Wächter waren aus dem selben silbrig glänzenden Material. Es war, als würde man silberne Sternschnuppen beobachten, die in einer synchronen Formation geschlossen den Kurs wechselten. Doch sehr schnell richtete sich unsere Aufmerksamkeit wieder der Morningstar, die nun pausenlos Funksprüche durchgab. Es dauerte eine Weile, bis man die Wortfetzen, die zerhackt zu uns überkamen, wirklich aneinandereihen konnte. Doch als wir sie verstanden, gefror mir das Blut in den Adern. Abgesehen davon, dass die Hälfte der Bastzung offensichtlich tot war, die Morningstar schwere Schäden davongetragen hatte und ihr Lebenserhaltungssystem jederzeit zusammenbrechen konnte, waren ihnen offensichtlich fremde feindliche

Schiffe mit einer unsäglich schweren Feuerkraft auf den Fersen. Dies erklärte auch den sofortigen Aufbruch der Schiffe der Wächter. Und tatsächlich. Kaum 2 Minuten später öffnete sich das Portal ein weiteres Mal und ein einzelnes Schiff, so groß wie zwei Behemoths, sprang durch das Tor in das System. Umgehend gab Captain Miller den Befehl an die Flotte, das System sofort zu verlassen. Die übrigen Jäger, die aus dem Wurmloch gekommen waren, hatten sich mit dem Geschwader inzwischen in Eskortformation begeben und geleiteten die ersten Schiffe aus der Umlaufbahn des Planeten. Die Schiffe der Wächter hatten bereits das Feuer eröffnet und ein gewaltiger Schusswechsel zwischen dem riesigen Schiff und der Armada der Wächter folgte. Doch auch die Morningstar, welche noch in Schussreichweite war, zog sich nicht mehr zurück. Sie verharrte auf ihrer Position und feuerte aus allen verbliebenen Rohren. Mit erstarrter Miene verfolgte ich, wie wenige Minuten später dieses prachtvolle Schiff in einer gleißenden Explosion in mehrere Teile zerbrach. Ihr letzter Funkspruch war: "Sagt unsere Familien, dass wir sie lieben!"



## Fackeln im Sturm

Während die Schiffe der Wächter unaufhörlich auf das fremde Schiff feuerten, schob sich dieses ohne Mühe durch die Reihen der gegnerischen Schlachtschiffe und erwiderte unbeeindruckt das Feuer. Die größeren Trümmer der Morningstar zerschellten an ihrem düsteren schwarzen metallischem Rumpf, als sie Kurs auf den Planeten nahm ... und auf uns.

Trotz ihrer unfassbaren Größe bewegte sich das Schiff mit einer weitaus höheren Geschwindigkeit, als es jedes Schiff der Midway oder Vesuvius Klasse je gekonnt hätten. Doch die Schiffe der Wächter hielten die Geschwindigkeit und feuerten aus allen Rohren. Fast erschien es wie der Kampf zweier Götter, in welcher keiner unter den Wuchtigen Einschlägen zu taumeln schien. Doch als eine zweite große Armada der Wächter den Planeten verließ und Kurs auf das fremde Schiff nahm, stoppte dieses unvermittelt. Dies gab uns die Chance zur Flucht. Lange hätte es nicht mehr gedauert und die Flot-

te wäre in Feuerreichweite des gigantischen Schiffs gewesen. Ich stand immer noch wie erstarrt, blickte auf den Bildschirm und verfolgte dieses mörderische Spektakel, das sich mir bot. Unzählige Schiffe der Wächter verglimmten im Feuer dieser Höllenmaschine. Doch als wir einen beachtlichen Abstand zwischen uns und die tobende Schlacht gebracht hatten, war es für den Bruchteil einer Sekunde, als würde das gesamte Universum den Atem anhalten. Im nächsten Moment folgte eine gewaltige Explosion. In einer Explosion, so hell wie bei einer Supernova brach das gigantische Schiff der Fremden, die uns angegriffen hatten, auseinander. Die Trümmer verteilten sich über mehrere Quadratkilometer. Doch die Kanonen der Wächter erstarben nicht, sie feuerten unaufhörlich auf

die Trümmer, solange, bis man meinte, das riesige Schiff sei in seine atomaren Bestandteile zerblasen worden. Erst als so gut wie nichts mehr übriggeblieben war, was man vielleicht noch identifizieren konnte, stellten sie das Feuer ein und kehrten in Richtung des Planeten zurück. Captain Miller rief ihre Schiffe mehrmals und fragte an, ob wir uns wieder nähern dürften. Doch die einzige knappe Antwort der Wächter war, dass wir unsere Position halten sollten, man würde uns kontaktieren!

Es dauerte fast 2 Tage, bis wir wieder etwas von den Wächtern zu hören bekamen. Wir nutzten diese Zeit, um die Männer und Frauen zu ehren, die an Bord der Morningstar ihr Leben für uns gegeben hatten. 1000 Männer und

absurd vorkommenden \*Gedanken, das der Tod dieser Männer und Frauen nicht umsonst war. Captain Miller hielt eine sehr emotionale Ansprache; über die Gefahren und Herausforderungen, denen sich die Bündnisvölker stellten, seit sie den ersten Schritt in die Weiten des Alls getan hatten. Über die Kraft des Friedens, der so viele von uns hier versammelten Rassen zusammenschweißte hatte, und natürlich über den Wert der Opfer, die erbracht worden waren, um Ereignisse wie dieses möglich zu machen.

Alles in allem eine sehr bewegende Rede. Doch die Ratlosigkeit stand trotz allem vielen ins Gesicht geschrieben. Wir hatten den einzigen Schutz verloren, den wir auf dieser langen Reise

hatten. Ein Fortführung der Mission unter diesen Voraussetzungen erschien vielen als zu gefährlich und sinnlos. Ich bin sicher: An diesem Tag waren weitaus mehr Besatzungsmitglieder bereit, unsere Expedition abzubrechen und nach Hause zurück zu kehren als jemals zuvor. Doch was

## THE EXPLORERS



Frauen waren an Bord der Morningstar. Ich war wie benommen, als ich die Verlustlisten am Terminal überflog und mir klar wurde, wie tiefgreifend die Veränderungen waren, die dieser Verlust für die Galileo Flotte, mich und alle an Bord haben würde. Viele der Getöteten hatten Freunde hier auf der Galileo und anderen Schiffe. Manche sogar Verwandte; Frauen, Söhne, Töchter oder Väter. Eine erstarrende Finsternis hatte sich über das Schiff gelegt. Und sie war allgegenwärtig spürbar! Wieder einmal hatte uns die kalte Hand des Krieges eingeholt und uns gezeigt, dass Frieden im Universum so flüchtig ist wie ein ionisiertes Gas in einer Plasmawolke. Die Trauerfeier dauerte fast den ganzen Tag. Erinnerungen wurden ausgetauscht, Tränen vergossen und so mancher tröstete sich mit dem \*mir so

würde uns dort erwarten? Dort, wo Krieg und Tod zum Alltag gehörte? Wo die Aussicht auf Frieden so hauchdünn war, dass sie mit jedem neuen Schuss an jedem neuen Tag wie eine Seifenblase zerplatze. Nein ich wollte das nicht glauben. Ich wollte nicht wahrhaben, dass alles, was wir bis jetzt erreicht hatten, sinnlos war! Doch die Wahrheit war, dass niemand so Recht wusste, wie es nun weitergehen würde. Am 2ten Tag wurde abermals eine Versammlung der ranghöchsten Offiziere und Forscher einberufen. Es wurde lange gestritten und debattiert. Und diesmal schien es, als würde man zu keinem Ergebnis kommen. Doch dann kam die Nachricht der Wächter. Und die darauffolgenden Stunden sollte alles verändern. Captain Miller sowie die ranghöchsten Vertreter der drei

Rassen wurden zu einem Treffen mit dem Rak Shar \*\*\* gebeten. Natürlich war mein Name \*malwieder\* nicht auf der Liste der geladenen Gäste. Und das war natürlich wieder einmal ein Grund bei Captain Miller vorzusprechen, was in eine sehr heftigen Auseinandersetzung gipfelte. Ich pochte wie so oft auf das Recht der freien Presse und Miller wie so oft auf sein Kommando als oberster Offizier der Flotte. Doch auch diesmal erwies sich Jack Hawkings diplomatisches Geschick als sehr nützlich für mich. Meine Bekanntheit unter den Wächtern war nicht unbedingt von der Hand zu weisen, hatte ich doch die letzten vier Wochen intensivst mich mit ihrem Leben und ihrer Geschichte auseinandergesetzt und dabei auch den ein oder anderen Wächter in einer wichtigen Position kennengelernt. Es kostete nur eine kurze Anfrage Hawkings bei den Wächtern und ehe ich mich versah, hatte ich auch schon mein Ticket für das bevorstehende Gipfeltreffen in der Tasche. Miller schäumte vor Wut und ich mußte mit der Tatsache leben, dass ich dem guten Hawkings ein großen Gefallen schuldig sein würde. Was mir überhaupt nicht schmeckte, aber in Anbetracht des bevorstehenden Treffens ein eher geringerer Preis war!

## Vendetta hinter dem Blauen Riesen

Wie immer war es ein beeindruckender Anblick, als wir die Kammer des Hohen Rats der Wächter betraten. Sie war genau wie die übrige Architektur der Wächter von beispielloser Pracht, wie auch gleichzeitig ohne jeglichen übertriebenen Prunk und Schnickschnack.

Die goldgelbe Decke der riesigen Halle war bemalt mit den Symbolen der 9 Palare: Ordnung, Friede, Chaos, Einigkeit, Sieg, Leben, Weisheit, Stille, Symbiose

Man verneigte sich und zollte dem Gegenüber den nötigen Respekt. Dann erhob sich einer der Wächter und teilte

uns mit, welche Entscheidung der Rat nach den zurückliegenden Ereignissen getroffen hatte. Da nicht auszuschließen war, dass die Maschinen nach unserer Entdeckung weitere Schiffe durch das Portal schicken würde, hatte man beschlossen, der Bedrohung durch die Fremden endgültig ein Ende zu setzen. Mit wachsendem Entsetzen folgte ich den Ausführungen des hohen Rates. Man würde mit einer Flotte aus mehrere Tausend Schiffen durch das Portal fliegen und die Maschienenwesen in ihrem Raum angreifen. Schlagartig wurde mir bewußt, dass unser Auftauchen in diesem Teil des Universums zu einer Veränderung der Lebensweise der Wächter geführt hatte! Wiedereinmal würde es Krieg und Elend geben. Hass und Gewalt. Und das nur durch unseren blinden Ehrgeiz ausgelöst. Mit dem Mut der Verzweiflung bat ich den Rat um Gehör. Mein ganzes Wesen schrie danach, diesen Plan zu vereiteln. Doch während Miller mir wütend zuzischte, ich sollte mich zurückhalten, sprach mich der Wächter, der vorher schon das Wort an uns gerichtet hatte, direkt an.

"Ich spüre deinen Unmut, Joe Roberts, Mensch vom Planet Erde! Aber sei dir gewiss, unser Volk ist sich darüber im Klaren, dass wir in diesem Konflikt nicht ohne Verantwortung sind! Das Volk der Wächter hat viel zu lange schon sich dem kosmischen Gefüge von Tot und Leben entzogen. Auch wenn uns Gefühle wie Gleichgültigkeit und Angst fremd sind, so wissen wir doch, dass wir uns nicht gleichgültig von dem Rest des Universums verschließen können. Und du hast selbst gesehen, welche verherrende Wirkung "nur" eines ihrer Schiffe anrichten konnte. Ich spüre große Trauer unter euch! Willst du nicht auch verhindern, dass die Maschinen in den Raum eindringen, den du dein Zuhause nennst, Joe Roberst?"

Ich konnte nur nicken, außerstande etwas zu sagen, obwohl so viele Dinge mir einfielen, die ich hätte dagegen ein-

bringen können. Doch aus irgendeinem Grund spürte ich, dass der Rat all diese schon kannte und sich über die Konsequenzen ihrer Handlung völlig klar war. Und trotz allem verspürte ich eine unbändige Wut und gleichzeitige Trauer darum, dass grade dieses Volk mit seiner atemberaubenden Kultur und der eigentlich so friedvollen Natur sich in einen allesverschlingenden Krieg mit den fremden Maschinen begeben würden. Ihre Kultur und Technologie war der unseren um Jahrhunderte voraus. Aber das war ja nichts Neues. Nur "sie" nutzten sie für wesentlich sinnvollere Zwecke als die Mantu oder die Netphilim. Unfähig, noch weiter zuzuhören, entschuldigte ich mich und verließ die Ratskammer. Zurück auf der Galileo tat ich das, was man in so einer Situation wohl als das unklügste bezeichnen könnte. \*Wenn man ein Mensch war!" Ich ließ mich volllaufen! Zusammen mit Jack Hawking lamentierte ich über den Krieg, das Leben und die menschlichen Schwächen. Am darauffolgenden Tag, als ich einen mehr als nur möderischen Kater einigermaßen mit einer widerlichen Mischung aus Pflaumen- und Karottensaft bekämpft hatte, wurde ich auch über den Teil der Ratssitzung in Kenntnis gesetzt, dem ich nicht mehr beigewohnt hatte. Allerdings nicht von Captain Miller selbst, der ausrichten ließ, er würde mir eine Kugel in Kopf jagen, wenn er mich in den nächsten 2 Tage auch nur riechen würde, sondern von einem Adjutanten. Die Wächter hatten beschlossen, sollten wir uns entscheiden, unsere Expedition fortzusetzen, uns Navigationsdaten zu den benachbarten Systemen zu liefern sowie eine Modifikation unserer "veralterten" Schildtechnologie vorzunehmen. So hätten wir zumindest einen effektiven Schutz gegen die meisten aggressiven Angreifer in den vor uns liegenden Systemen. Doch es war noch lange

\*\*\* Hoher Rat der Wächter

nicht klar, ob wir denn nun die Expedition fortführen würden oder nicht! Die Zuständigkeitsfrage war durch die Vernichtung der Morningstar immer stärker zu einem Keil zwischen den einzelnen Parteien geworden. Doch letztendlich war man sich nach dem letzten Zusammentreffen mit den Mantu einig, dass man den zuständigen Vorgesetzten lediglich nur noch vereinzelte Berichte über die Lage der Expedition schicken würde. Nicht zuletzt die Tatsache, dass eine Botschaft in den konföderierten Raum Wochen oder gar Monate unterwegs sein konnte. Captain Miller wies natürlich an, einen Bericht über die Zerstörung der Morningstar sowie eine vollständige Verlustliste der Konföderation zuzusenden, doch mehr war man nicht gewillt zu tun. Man kannte ja die Einstellung sowohl der Konföderation als auch die der Grenzwelten. Die Entscheidung lag nun bei den Expeditionsteilnehmern! 2 weitere Tage vergingen, in denen man sich wohl hitzige Diskussionen mit den üblichen Für und Wider lieferte, doch am zweiten Tag ergab eine Abstimmung mit dem Ergebniss von 7 zu 1 Stimmen, dass man die Expedition fortführen wolle. Und so begannen 3 Wochen,

in denen sich die Wächter auf einen Krieg vorbereiteten und wir uns auf die Weiterreise in das nächstgelegene System. Dort sollte es laut Aufzeichnung der Wächter einige sehr interessante physikalische Phänomene geben. Leider bin ich in den letzten 2 Wochen nur mit wenig nennenswerten Informationen versorgt worden. Captain Miller, der immer noch vor Wut zu schäumen scheint, hatte mir in schriftlicher Form verboten, die Bereich der Brücke und der Kommandodecks zu betreten. Natürlich habe ich auf einen Protestnote verzichtet, da ich den düsteren Verdacht hegte, Miller würde nur auf einen Grund warten, mich durch die nächste Müllschleuse ins All zu pusten. So schaute ich hin und wieder den Technikern der Wächter zu, wie sie die Modifikationen der Schildgeneratoren und die Verstärkung der Rumpfpfpanzerung vornehmen oder verweilte mit unsere festen Pokerrunde im Kasino.

In wenigen Tagen werden wir unsere neuen Freunde verlassen, doch hoffe ich auf baldiges Wiedersehen mit ihnen. In einer in arkonitischer Sprache verfassten Nachricht \*es ist faszinierend, was man in 4 Wochen alles lernen kann\* bedankte ich mich beim

Hohen Rat für die Gastfreundlichkeit und wünschten ihnen Glück und Segen in der vor ihnen liegenden Schlacht.

Über den Verbleib von Doktor Morrison und seinem Kollegen gibt es keine Informationen. Einer der Piloten der Morningstar sagte mir, man hätte die Energiesignatur des Shuttels zwar bis zu einem gewissen Punkt verfolgen können, doch kurz vor dem Angriff der fremden Wesen verlor sich diese. Wir müssen wohl davon auszugehen, dass er und der Rest der Shuttelbesatzung ebenfalls tot sind!

Auf uns warten dort draußen neue Welten und hoffentlich noch viele so interessante Rassen wie die Wächter. In freudiger Erwartung verabschiedete ich mich von Ihnen, liebe Leser, und freue mich darauf, Ihnen bald wieder von unseren neusten Entdeckungen berichten zu können.

Allen Verwandten und Freunden der verstorbenen Männern und Frauen der TCS Morningstar spreche ich hiermit mein tiefempfundenes Mitgefühl aus. Mögen ihre Seelen im unendlichen All Frieden gefunden haben.

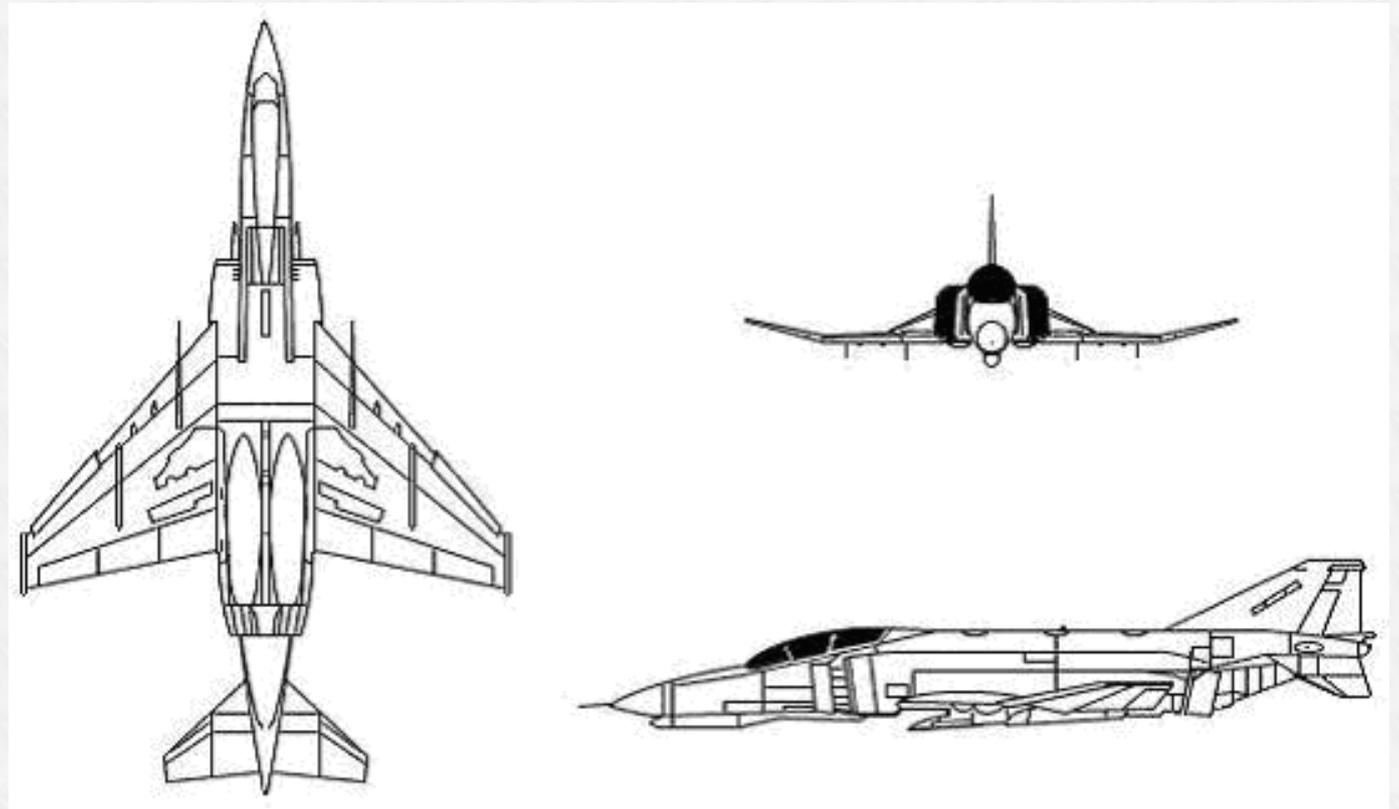
J.Roberts



## F-64 Phantom

### Von der Luft ins All – Die Schiffe der TCN und ihre historischen Vorbilder – Teil 3

Das erste Flugzeug, das den Namen „Phantom“ trug, wurde bereits während des Zweiten Weltkriegs für die US Navy entwickelt, die McDonnell FH-1 Phantom, eines der ersten strahlgetriebenen Jagdflugzeuge der amerikanischen Luftstreitkräfte. Ein interessantes Detail am Rande ist die Tatsache, dass der direkte Nachfolger, die F2H, den Beinamen „Banshee“ trug. Die McDonnell Douglas F4, die etwas mehr als zehn Jahre später ihren Jungfernflug bestritt, trug dann wieder den Namen des Erstlings und wurde folgerichtig als „Phantom II“ bezeichnet. Die Phantom II war als überschallfähiger Zweisitzer mit Jagdbombereigenschaften eines der weltweit am weitesten verbreiteten Kampfflugzeuge.



Die Phantom der terranischen Konföderation wird bisweilen mit der Banshee verwechselt und hat mittlerweile eine ähnlich lange Dienstzeit wie die Arrow auf dem Buckel. Das Konzept der Phantom ist das eines leichten Aufklärungsjäger mit hoher Endgeschwindigkeit bei im Vergleich mit anderen leichten Jägern unterlegener Manövrierfähigkeit und lediglich zweckdienlicher Bewaffnung unter vollständigem Verzicht auf eine Bestückung mit ballistischen Waffen. Spätere Modellvarianten wurden um eine Tarnvorrichtung ergänzt, durch die der zuvor bei Piloten unbeliebte Jäger noch heute besonders wertvoll für verdeckte Operationen und Aufklärungsmissionen ist.

Lance Raven



# Das Schlachtschiff Yamato

Artikel über das Schlachtschiff aus dem 2. Weltkrieg

Das Japanische Kaiserreich, war vor Beginn des 2. Weltkrieges, bestrebt in allen Schiffsklassen, ihren Gegnern absolut überlegene Typen entgegenzustellen und daher wurde aus zahlreichen Entwürfen das Superschlachtschiff entwickelt. Fünf Schiffe dieser Superschlachtschiffklasse, die nach japanischen Provinzen benannt werden sollten, waren geplant. Das erste Schiff dieser Klasse erhielt den Namen Yamato und gab der Klasse damit ihren Namen. Die weiteren Schiffe erhielten die Namen: Musashi, Shinano, Kii und ein Weiteres, dessen Namen zum Baustopp noch nicht feststand. Am Ende wurden jedoch nur die Yamato und die Musashi zu Ende gebaut, die Shinano dagegen wurde als Träger fertiggestellt und die Kii nicht vollendet.

Die Yamato wurde mit den modernsten Technologien ausgerüstet und führte zahlreiche neue Konstruktionsmerkmale ein. Sie besaß die

stärkste Panzerung, die je ein Schlachtschiff besessen hatte und war darauf ausgelegt, dass sie 40,6 cm Granaten und 1000 kg Bomben, die aus 4000 Metern Höhe abgeworfen wurden, standhalten sollte. Die Yamato besaß auch einen ausgefeilten Unterwasserschutz, der das Schiff vor Torpedos und Minen schützen sollte und war damit einer der wenigen Schiffe, deren Rumpf auch an der Unterseite gepanzert war.

Für die Hauptbewaffnung wählten die Japaner, mit ihren 46 cm Geschützen, die größten Schiffskanonen die je gebaut wurden. Auf 44 km Entfernung konnten die Granaten der Yamato 60 cm Panzerstahl durchbrechen. Mit der Reichweite von 44 km übertrafen sie die Geschütze der amerikanischen Iowa-Klasse um 4 km. Allerdings waren

durch die Erdkrümmung keine optischen Zielgeräte in der Lage, auf diese Entfernung ein Ziel zu treffen, daher trug die Yamato sieben Aufklärungsflugzeuge bei sich, welche die Feuerleitung auf die Bereiche außerhalb der konventionellen Zielgeräte übernahmen. Die Trefferleistung über die weiten Entfernungen waren jedoch unterdurchschnittlich und blieben hinter den Erwartungen zurück. Gebaut wurde die Yamato von 1937 bis 1941 in der Militärwerft in Kure.

Die Leistungen während des Krieges blieben ebenfalls hinter den Erwartungen zurück, da die Schlachtschiffe ihre Vormachtstellung in der Seekriegsführung an die Flugzeugträger verlo-

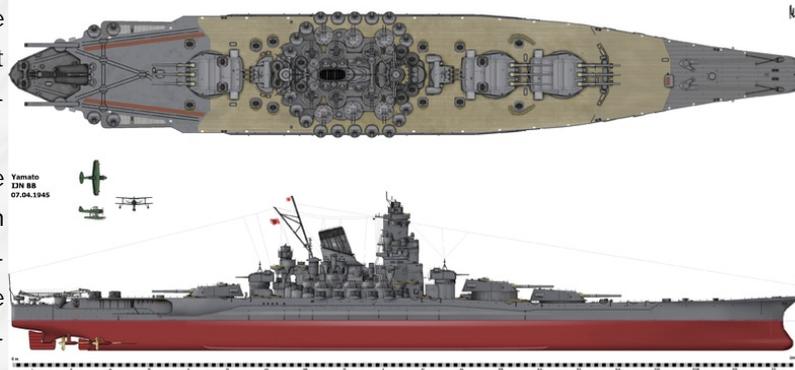
fand. Am folgenden Tag folgte die Schlacht von Samar, in der die Yamato das erste mal ihre Hauptgeschütze einsetzte. Die Yamato gab 104 Salven ab, bei der sie zwei Zerstörer und ein Begleitträger versenken konnte. Danach zog sie sich wieder in ihren Heimathafen nach Kure zurück.

Anfang 1945 griffen die Amerikaner die Insel Okinawa an und die Yamato und eine Flotte wurden entsandt, um die amerikanische Invasionsflotte anzugreifen und die Verteidiger der Insel zu entlasten. Weil jedoch der Treibstoffmangel in Japan, zu diesem Zeitpunkt schon zu groß war, wurde die Yamato nur mit soviel Treibstoff betankt, um den Hinweg nach Okinawa zu schaffen.

Die Militärführung der Kaiserlichen Marine, war sich im Klaren, das die Yamato gegen die US-Navy keine großen Chancen hatte, aber aus Stolz und im Geiste des Bushidos, schickte die Führung sie trotzdem auf dieses Himmelfahrtskommando.

Und es kam, wie es kommen musste, die Amerikaner entdeckten die Yamato und griffen sie am 7. April 1945 mit 386 Flugzeugen, in mehreren Wellen und über einem Zeitraum von zwei Stunden an. Da die Yamato ohne Luftunterstützung ausgeschickt worden war, war sie den Luftangriffen schutzlos ausgeliefert. Nach 13 Torpedo- und 8 Bombentreffern und zahlreichen Nahtreffern, sank die Yamato. Als das Schiff kenterte wurde es durch eine Explosion im vorderen Magazin entzwei-gerissen.

Der Untergang der Yamato durch Flugzeuge, versinnbildlichte das Ende der Ära der Schlachtschiffe und markierte den Beginn der Ära der Flugzeugträger.



ren. Traditionelle Breitseitegefechte waren nur noch die Ausnahme und die entscheidenden Kampfhandlungen fanden zwischen den Flugzeugen statt, die von den Trägern aus starteten. Während der See-Luftschlacht von Midway, war die Yamato als Flottenflaggschiff von Admiral Yamamoto beteiligt, ohne je Feindberührung gehabt zu haben.

1944 zwangen Treibstoffmangel die Yamato und die meisten anderen Schlachtschiffe der Japaner, sich in Häfen zurückzuziehen, die außerhalb des Operationsgebietes der amerikanischen U-Boote lagen, die gezielt auf Tanker Jagd gemacht hatten. Dennoch beteiligte sich die Yamato und ihr Schweschersschiff die Musashi, im gleichen Jahr an der Schlacht von Leyte, die am 24. Oktober 1944 bei den Philippinen statt-

